LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Luglio - n°105 - Edizione CD €6,90

3 CD!
IL GIOCO COMPLETO
IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!
QUAKE IV
GMC prova su strada l'FPS dei miracoli!

SPECIALE!
E3
20 pagine sulla fiera delle meraviglie!

PROVATO!
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
Il capolavoro di Rockstar torna su PC!

INOLTRE...
Provati Boiling Point
Freedom Force VS. The 3rd Reich
Guild Wars
Cossacks II
Gothic II
La Notte del Corvo
Ni•Bi•Ru
E tantissimi altri!

gamesradar.it

L'occasione non fa solo i ladri, ma anche i grandi uomini (Edwin Lichtenberg)

QUAKE IV

68 **Incredibile! Abbiamo giocato in anteprima per l'Italia il quarto episodio della leggendaria saga di *Quake*.**

22 GIOCO COMPLETO: IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

Il gioco completo di questo mese porta i lettori di GMC sul fronte orientale della Seconda Guerra Mondiale, a bordo di uno dei migliori simulatori di volo da combattimento per PC.

18 GUIDA AL CD-ROM

Brothers in Arms: Road to Hill 30, *FunkyFarm* e *Galactic Federation*: tre i demo tutti da giocare, contenuti nel disco argentato di questo mese.

20 GUIDA AL DVD

Anche questo mese, il DVD di Giochi per il Mio Computer raggiunge la soglia degli 8 GB, per offrire una ricca collezione di demo, patch, shareware e add on. Da non perdere, il demo single player di *Pariah* e quello di *Scudetto 5*!

SOMMARIO

NUMERO 105
LUGLIO 2005

SCOOP

28 **SPORE**
La teoria dell'evoluzione secondo Will Wright, il "papà" dei Sims.

ANTEPRIME

46 **THE MOVIES**
Preparatevi a entrare nel mondo dorato della celluloide, visto con gli occhi del geniale Peter Molyneux.

SPECIALI

48 **SPECIALE E3**
Tutte le novità del panorama videoludico mondiale svelate in anteprima dai nostri inviati alla prestigiosa fiera di Los Angeles. Non perdete il ricco speciale preparato dalla redazione di GMC.

68 **QUAKE IV**
Meglio di *Doom 3*? Scopritelo leggendo il nostro esclusivo reportage "sul campo", dalla assolata Santa Monica.

RUBRICHE

5 **EDITORIALE**
La parola ad Andrea "Il Conte" Minini.

8 **LA POSTA IN GIOCO**
Nemesis illumina menti e cuori dei lettori.

12 **L'ANGOLO DI MBF**
Il Filosofo ufficiale di GMC affronta i temi scottanti proposti dai lettori.

14 **BOTTA & RISPOSTA**
Nessun dubbio dei videogiocatori è insormontabile per il prode Skulz.

17 **GAMESRADAR**
Gli argomenti più seguiti sul Forum di GamesRadar trovano voce su GMC.

18 **GUIDA AL CD**
Scoprite cosa vi riserva il CD argentato di questo mese.

20 **GUIDA AL DVD**
8 GB di demo, Mod, patch e molto altro!

22 **GUIDA AL GIOCO COMPLETO**
Pronti a sfidare gli assi della Seconda Guerra Mondiale, con il capolavoro aereo di Ubisoft?

30 **GMC NEWS**
Le novità dal pianeta del divertimento elettronico.

34 **CLASSIFICHE**
Chi avrà conquistato la vetta delle classifiche di vendita?

36 **NEWS DI RETE**
Tutte le notizie più interessanti dalla Rete.

39 **EXTRA LIFE**
I Mod più interessanti in sviluppo per PC.

132 **I PARAMETRI**
I titoli che hanno fatto storia riassunti in due pagine.

143 **NEL PROSSIMO NUMERO**
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 **TITOLI DI CODA**
Matteo Bittanti si occupa di un videogioco ispirato alle tematiche sociali mondiali.

HARDWARE

75 **LOGITECH MX518**
Un nuovo mouse firmato Logitech, dedicato ai cultori del frag.

76 **FRANKIE DPC900**
Un notebook dalle straordinarie potenzialità videoludiche.

77 **FRAEL LEONHARD AT6440GM**
Un desktop assemblato senza scendere a compromessi... o quasi.

78 **LG U8180**
Un buon cellulare con qualche limitazione.

80 **IL SISTEMA GIUSTO**
Assembliamo il computer dei nostri sogni!

82 **POSTA TECNICA**
I problemi tecnici si sciolgono come neve al sole, grazie ai consigli di Quedex.

PER GIOCARE MEGLIO

136 **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II**
L'ultima parte della guida ai misteri dei Sith, scritta dai nostri Jedi redazionali.

LE PROVE DI QUESTO MESE

112 **7 Sins**
106 **Beach Volley Hot Sports**
96 **Boiling Point: Road to Hell**
102 **Cossacks II - Napoleonic Wars**
114 **Delta Force Xtreme**
111 **Flashpoint Germany**
92 **Freedom Force VS. The 3rd Reich**
105 **Gothic II - La Notte del Corvo**
88 **Grand Theft Auto: San Andreas**
100 **Guild Wars**
122 **Il Ritorno all'Isola Misteriosa**
120 **Juiced**
108 **Ni•Bi•Ru Messaggero degli dei**
119 **Nina: Agent Chronicles**
126 **Project Freedom**
128 **RPM Tuning**
128 **TMNT 2 - Battle Nexus**
124 **Terrorist: Takedown**
118 **The Day After**
110 **Tin Soldiers - Julius Caesar**
116 **Wings of Honour**

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

130 **Lara Croft - Tomb Raider: The Angel of Darkness**
130 **Richard Burns Rally**

GTA San Andreas - pag. 88

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Titolo	Pagina
7 Sins	112
Act of War: Direct Action Multiplayer	20
Alan Wake	38
American Civil War: Gettysburg	20
Anarchy Online Lost Eden	37
Aurora	20
Beach Volley Hot Sports	106
Boiling Point: Road to Hell	96
Broken Sword II	15
Brothers in Arms: Road to Hill 30	18
Chariots of War	20
Cold War	31
Commandos III: Destination Berlin	15
Cossacks II: Napoleonic Wars	20 - 102
Delta Force Xtreme	114
Doom 3: Resurrection of Evil	135
El Matador	41
F.E.A.R.	35
Far Cry	15
Flashpoint Germany	111
Freedom Force VS. The 3rd Reich	92
Funky Farm	19
Galactic Federation	18
Gothic II - La Notte del Corvo	105
Grand Theft Auto: San Andreas	88
Guild Wars	100
Il Ritorno all'Isola Misteriosa	122
IL-2 Sturmovik Forgotten Battles	22
Indiana Jones e la Macchina Infernale	14
Juiced	20 - 120
Legion Gold	20
Mark Ecko's Getting Up	32
Max Payne	14
Medal of Honor: Pacific Assault	135
Mythic Blades	20
Ni.Bi.Ru Messaggero degli dei	108
Nina: Agent Chronicles	119
Pariah	20
Project Freedom	126
Psychonauts	20
Quake IV	68
Rakion	36
Richard Burns Rally	130
Rising Kingdoms	20
RPM Tuning	128
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	35
Scudetto 5	20
Sherlock Holmes e il Mistero della Mummia	14
Soul Reaver 2	14
Splinter Cell: Chaos Theory	15 - 135
Spore	28
SW KOTOR II: The Sith Lords	134 - 136
SWAT 4	135
Syberia II	14
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - Battle Nexus	128
Terrorist: Takedown	124
The Day After	118
The Movies	46
The Punisher	134
Tin Soldiers - Julius Caesar	110
Tomb Raider The Angel of Darkness	130
Tribal Trouble	20
Ultraball	39
Unreal	37
Vietcong 2	31
Wings of Honour	116
WGTS Mod per F1 Challenge '99 - '02	39
World of Warcraft	42
X3 Reunion	32

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "E3" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Sifturmovik" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "MVP" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "7.000 euro" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "A tempo di record" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Sala Energia" Tradardi, Sebastiano "È finita!" Pupillo, Carlo "GigaSpeciale" Barone, Luca "Imperative" Spinelli, Gianluca "Didascalie" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Sabato qualunque" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Peccato" Dente, Vincenzo "Ebollizione" Beretta, Primoz "E-mail" Skulc, Matteo "Libro" Bittanti, Alessandro "Joypad" Galli, Marcello "Controllo" Cirillo, Marco "Fotografie" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Cellulare" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "È bello" Abietti, Luca "Spostato" Chichizola, Silvia "Non risponde" Munga, Mauro "In Rete" Buti, Davide "Chip Ibrico" Giulivi, Paolo "Stavo per chiamarvi io" Cupola, Andrea "Stress" Giangiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Dagli States" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "FRAPS" Ravanelli, Elisa "Castano chiaro" Leanza, Christian "Barabba" Boccola, Marco Accordi Rickards, Danilo "In Anticipo" Gabrielli, Enrico "Provati tutti" Vendramin

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A. via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Certificato n. 5399 del 2/12/2004
diffusione media
pagata anno 2000
copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

IL FUTURO IN MOSTRA

Oltre 400 espositori, più di 70.000 partecipanti, 5.000 titoli in mostra. Questa, in cifre, l'edizione 2005 della fiera del videogioco più importante al mondo. Electronic Entertainment Expo (E3) era attesa al varco, quest'anno, dagli addetti ai lavori. Al suo interno, sarebbero state presentate le console di nuova generazione da parte di Nintendo, Sony e Microsoft, cominciando così a sollevare il sipario sui prossimi cinque anni di divertimento elettronico.

Per gli appassionati di giochi per computer, invece, E3 era anche e soprattutto un momento chiave al fine di capire che strada avrebbe preso il proprio hobby preferito. Il PC, da sempre protagonista di un'evoluzione costante, rifugge dalle logiche di aggiornamenti quinquennali tipiche dell'universo console. È indubbio, però, che venga influenzato dalle proprie "cugine", meno flessibili, ma potenzialmente molto più ricche per case di software e sviluppatori. Che influssi coglierà da questa "next generation" tanto attesa?

La prima risposta è, tutto sommato, quella più sorprendente. Sembrano essere le console a raccogliere un elemento importante dal mondo PC, se è vero - come è vero - che sia Sony sia Microsoft sono riuscite a rastrellare i maggiori consensi con nuove incarnazioni di FPS (*Killzone 2* e *Gears Of War*) e dimostrazioni tecnologiche basate sull'Unreal Engine. La contaminazione, in questo senso, è ormai completa. Al nostro caro, vecchio PC non resta (e scusate se è poco) che il miglior sistema di controllo oggi disponibile per gli FPS. Eh già, perché mouse e tastiera sono imbattibili in quanto a precisione e immediatezza e, sotto questo aspetto, l'E3 non ci ha raccontato nulla di nuovo.

È, poi, la fisica a farla da padrona. Le console di nuova generazione disporranno tutte di processori molto efficienti nei calcoli legati alla simulazione di una fisica realistica all'interno dei videogiochi. In questo contesto, le offerte di Intel e AMD paiono segnare il passo (anche con l'introduzione dei nuovi modelli Dual Core), ma la flessibilità tipica dell'ambiente PC mostra subito i propri pregi. A pagina 74 potete leggere di come, a breve, i PC saranno in grado senza problemi di superare questo scoglio, per tornare a offrire le esperienze di gioco più realistiche.

Vale la pena di segnalare, per quanto possa apparire cosa da poco, la presentazione del nuovo joypad di Microsoft, in tutto e per tutto identico a quello che accompagnerà Xbox 360 (questo il nome della nuova console di Bill Gates & Co.). Benché non offra garanzie a riguardo, ci auguriamo che una simile novità (già annunciata ai tempi della presentazione dell'architettura di sviluppo XNA) contribuisca a riportare un po' di varietà (abbastanza tipica su console) anche fra i titoli per PC. In caso contrario, il mercato pare orientato decisamente su sparatutto 3D, strategici e giochi di ruolo online.

Cosa rimane? Beh… rimane "solo" sua maestà il videogioco. Per una panoramica esaustiva dei numerosissimi titoli presentati in fiera, invito tutti a trasferirsi a pagina 48, dove il nostro infaticabile caporedattore ha sudato le proverbiali sette camicie su venti ricchissime pagine.

Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futureitaly.it.**

IN BREVE

Cara Nemesis,
ti scrivo per sapere quando è previsto l'arrivo di *Metal Gear Solid 3* per PC...
Solid Snake

Carissimo Snake, per il momento temo di non sapere assolutamente nulla a proposito di una versione PC di *Snake Eater*. Porta pazienza, presto scopriremo qualcosa.

Carissima Nemesis,
incuriosito dall'origine del tuo nome, ho indagato un po', trovando subito riferimenti alla famosa Nemesi, dea della vendetta. Non soddisfatto, sono andato a spulciare il mio libro di letteratura latina, dove ho scovato (forse) ciò che cercavo: l'affascinante Nemesis, amante di Lucrezio, donna dallo straordinario ingegno, ma anche (e cito) "tanto perfida quanto bella". Ci sono andato vicino?
gabriel_giuseppe_knight

Per la dea, la risposta è sempre "acqua".
Per il resto, fuochino.

Ogni tanto, riguardando le immagini dei vecchi videogiochi, riaffiorano ricordi, emozioni e sensazioni passate. Quando hai mostrato l'immagine di *Master of Magic* mi sono messo a pensare a quanto tempo è trascorso: tanto, nonnetta!
Ti auguro di continuare così, è un piacere leggerti.
Giovanni S.

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è inarrestabile. Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC il prossimo mese. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

Per lungo tempo, la redazione di GMC si è riempita del rumore del Rocket Launcher di *Quake 3* a ogni pausa caffè.

SFIDE ALL'UFFICIO SINISTRI

Cara Nemesis,
ho un'idea che mi fluttua nella testa da un po', così ho deciso di chiedere un parere a te, mediatrice tra noi videogiocatori e lettori di GMC.
Ti espongo la cosa. È noto che negli ambienti lavorativi, e negli uffici in particolar modo, si accumulano tensioni e stress; sono frequenti, inoltre, le discussioni. Oltretutto, chi non ha colleghi "poco amati" cui rinuncerebbe volentieri?
Secondo me, sarebbe possibile creare una rete LAN (presente in tutti gli uffici) attraverso cui i colleghi possano, nell'ora di pausa, "incontrarsi". Il gioco dovrebbe essere scelto mediante un voto da parte di tutti. È un'alternativa alla considerazione che i videogiochi istigano alla violenza. In questo caso, il gioco rilasserebbe e diminuirebbe le tensioni, che potrebbero essere lasciate nel mondo virtuale.
Cosa ne pensi? Illuminami! Ho pensato, inoltre, che in una redazione come quella di GMC tale idea potrebbe essere presa "sul serio", visto che siete dei videogiocatori.
Un salutone a tutto lo staff, ma in particolare a te.
JastinPio

Carissimo Jastin, in realtà la tua idea viene già applicata in certi uffici – tendenzialmente quelli in cui si lavora "con" i computer, piuttosto che quelli in cui il lavoro si svolge "sui" computer (difficilmente, i PC presenti in un'agenzia di assicurazione sono tali da poter essere usati per giocare, per esempio).
Nella redazione di GMC, qualcuno – è inutile che dica chi – ha passato un paio d'anni a cercare di trasformare ogni pausa caffè e pranzo in una... pausa *Quake 3 Arena*.
Temo, però, che la tua speranza di liberazione dalle tensioni attraverso i videogiochi sia piuttosto mal riposta: ho visto solide amicizie incrinarsi perché qualcuno aveva approfittato troppo spesso dei power-up!

QUESTIONI DI I.A.

Mitica dea dai mille volti dorati, che rispondi al nome di Nemesis,
ti scrivo oggi per portare ai tuoi occhi una questione che mi assilla da non poco tempo.
Quando nacquero i videogiochi in prima persona, l'utente era da solo contro orde di nemici e poteva contare solo sulla propria abilità nel manovrare mouse e tastiera. Ora, invece, ci troviamo sempre di più di fronte a titoli in cui il giocatore viene affiancato da dei compagni, nella maggior parte dei casi, di poca importanza.
Ricordo che, nell'anteprima su *Half-Life 2*, gli sviluppatori di casa Valve si dichiaravano stupiti dal fatto che molti appassionati si fossero affezionati alle guardie di sicurezza che aiutavano Freeman nella sua prima avventura (lo ammetto, mi sono fatto falciare più volte dal fuoco dei marine per salvare il Barney di turno).
Secondo me, in *Half-Life*, il giocatore sviluppava una sorta di "legame" con il

Il punto di forza di *Call of Duty* non sono certamente i dialoghi tra e con i commilitoni.

PNG a causa del fatto che i personaggi amici "parlavano indipendentemente". Personalmente, mentre pensavo a come distruggere la torretta di turno, mi sono trovato più di una volta a udire Barney che domandava qualcosa a uno scienziato, il quale rispondeva di rimando, senza che ciò fosse necessariamente previsto dagli sviluppatori. So benissimo che la "conversazione" era il risultato di una ricerca casuale nella cartella dei file audio dei personaggi, ma la conseguenza era comunque una maggiore immersione nel gioco. Giocando a *Half-Life 2*, invece, mi sono trovato davanti alla classica carne da cannone, tipica di *Call of Duty*. Per carità, l'Intelligenza Artificiale è alle stelle in ambito tattico: i ribelli si coprono a vicenda nelle sortite e riescono a trovare i percorsi più sensati per arrivare dove gli viene ordinato di andare (cosa che non avviene in *Brothers in Arms*, e ciò causa molti problemi), ma rimangono sempre e solo pezzi di codice senza personalità alcuna. Dato che gli sviluppatori si vantano di quanto è avanzata la I.A. del loro gioiello, perché non si dedicano a creare un motore comportamentale che faccia reagire verbalmente e psicologicamente i PNG alle diverse situazioni, trasformandoli, così, in entità quasi "reali".
Se ciò avvenisse, credo che l'impatto emotivo sarebbe superiore e favorirebbe l'immedesimazione del giocatore.

Kain_il_vampiro@hotmail.it

Kain, hai assolutamente ragione: quanto più sono "reali" i personaggi non giocanti, tanto più intensa è la percezione dell'universo di gioco e la possibilità di sentirsi veramente parte di un mondo vivo e vibrante. Tant'è che, in effetti, Valve ha cercato di fare proprio questo con *Half-Life 2*, i cui personaggi reagiscono in modo molto opportuno alla presenza di Gordon. L'unico problema, su cui tu hai tanto precisamente messo il dito, è che ciò fa senz'altro sentire il giocatore al centro dell'azione, ma pregiudica il realismo del resto del mondo: se, durante la tua festa di compleanno, tutti parlassero solo con te e mai tra loro, rimarresti un po' perplesso, no?
Detto questo, mi sembra probabile che, in tutti quei titoli in cui la cosa avrebbe senso, gli sviluppatori cercheranno di andare sempre più verso la creazione di un mondo "autosufficiente", anche se reattivo. È solo questione di tempo, abbi fiducia!

ALLA RICERCA DEL WARCRAFT II PERDUTO

Carissima Nemesis,
sono Davide Cuc. e sono alla ricerca di una specie di gioco "perduto" nel tempo. Chi di voi della redazione si ricorda di *Warcraft II*? So che in un numero precedente di GMC lo avete allegato come gioco completo; con questa informazione, ho deciso di continuare le ricerche del primo titolo di strategia che mi conquistò (lo vidi per la prima volta a casa di un mio amico e me ne innamorai subito).
O Nemesis, aiutami tu a ritrovare questo gioco, indicandomi un negozio dove possa ancora acquistarlo. Ti ringrazio in anticipo e ti saluto da Roma, la città dove vivo. Ciao!

Davide Cuc

Davide, dubito che sia facile trovare ancora in giro *Warcraft II*, anche nella più recente Battle.net Edition – i negozi di videogiochi tendono ad avere scorte di magazzino piccole, perché il valore dei giochi rispetto allo spazio occupato scende piuttosto rapidamente, quando smettono di essere nuovi. Ciò che puoi senz'altro fare è provare a richiedere il numero cui è stato allegato (GMC 48, febbraio 2001) al nostro servizio arretrati. Se non fosse possibile ottenerlo in questo modo, non disperare: credo che non sia troppo difficile recuperarlo tramite un negozio che tratti anche

***Warcraft II* non dovrebbe mancare nella collezione di un giocatore – peccato sia così difficile da recuperare.**

IN BREVE

Mi hai dato della nonnetta solo perché ho menzionato un classico come *Master of Magic*? E se avessi parlato di *Space Invaders* come mi avresti chiamato, Nefertiti?

Bellissima Nemesis,
volevo informare i lettori di GMC che è stato aperto un nuovo portale sulla Squadra Di Ricerca e Distruzione delle Creature Inumane. Il compito di questa organizzazione è di scovare le creature misteriose che si aggirano nelle città di *San Andreas*.
Ecco il link: **http://srdci.altervista.org/forum**.
Sperando in una tua pubblicazione, ti auguro un in bocca al lupo.
Rocket

Rocket, ammetto di essere rimasta piuttosto perplessa. Non seguendo più la saga di *GTA* dal terzo capitolo, non ero del tutto certa che le "creature inumane" cui ti riferivi esistessero veramente. Tuttavia, mi è stato confermato che ci sono eccome – quindi, non mi resta che augurarvi buona fortuna nella vostra caccia al Bigfoot e soci!

Cara Nemesis,
ho notato un errore abbastanza grave nella recensione di *TrackMania Sunrise*, sul numero 104 di giugno. Avete scritto un riquadro apposta, perché non si può cambiare la telecamera nel gioco. Questo, però, non è vero: con il tastierino numerico, non solo siamo in grado di scegliere tra una vasta gamma di telecamere, addirittura possiamo crearne una nostra! Provare per credere! Saluti.
Baboy

Caro Baboy, forse il nostro Alberto non è stato chiaro: i problemi cui si riferiva, infatti, erano principalmente dovuti al passaggio in automatico della visuale alla soggettiva, in alcuni punti del circuito, cosa che potrebbe non essere apprezzata da tutti. Spero che ciò fughi le tue perplessità.

ATTENZIONE!

Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!

Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futureitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

in giochi usati, oppure nella sezione Mercatino del forum di GamesRadar, o forse anche su eBay. Devi solo impegnarti un po'!

CONTRO I SERVER NON UFFICIALI

Ciao Neme,
sono un vostro affezionato lettore (ho anche il primo numero, con il porta CD bianco e la scritta sul porta CD verde) e vorrei farti una domanda.
Gioco a *WoW* pagando la quota mensile, ma da alcuni giorni mi sono accorto che in Italia c'è un server illegale su cui si può giocare gratuitamente. I soldi del mensile me li sudo (ho anche smesso di fumare) e vorrei sapere come fermare questa nuova forma di pirateria. Devo contattare Blizzard? Loro, secondo te, faranno qualcosa?
Grazie mille.

Lettera firmata

Come si comporterà Blizzard nei confronti dei server non ufficiali di *World of Warcraft*?

Caro amico, devo ammettere di non sapere precisamente cosa si possa (o si debba) fare in questi casi. Ritengo, tuttavia, piuttosto probabile che Blizzard sia già a conoscenza del problema, come era successo anni orsono per la questione del "Battle.net parallelo", e che, come in quel caso, stia valutando il da farsi.
Se il problema ti tocca tanto profondamente, probabilmente, la mossa migliore da fare è usare il modulo che trovi nella sezione "Support/Contact us" del sito **www.wow-europe.com**. Segnala il problema e Blizzard farà il resto. Devo confessarti, però, di non essere particolarmente d'accordo con il tuo rancore nei confronti dei server non ufficiali (illegali, come lo definisci tu).
È vero, non è giusto che qualcuno giochi a *WoW* senza pagare l'abbonamento, però trovo che il fenomeno dei NU possa avere anche elementi positivi. Non pochi giocatori di *Ultima Online* (i cui NU sono stati, e rimangono, abbondanti) hanno iniziato solo perché potevano giocare gratis, poi sono passati ai server ufficiali a pagamento.

IL PIACERE DEI TURNI

Chiarissima Professoressa Nemesis dell'Università di Ludolandia,
ti scrivo in merito all'annosa questione che vede contrapposti, nell'ambito dei giochi di strategia, i cosiddetti strategici in tempo reale e gli strategici a turni. Da anni scrivo recensioni (**www.netwargaming.net**) e, con l'esperienza di centinaia di titoli alle spalle, le mie preferenze si sono sempre più indirizzate verso la categoria dei prodotti a turni o di matrice mista (*Total War*, Paradox, eccetera).
Ritengo che la vera strategia sia quella del

LA NOIA

Buongiorno Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo e lo faccio perché vorrei narrarti come vivo i videogiochi. Leggo spesso, nelle lettere inviate alla rivista, di persone che muoiono dalla voglia di avere l'ultimo titolo uscito, per trascorrervi ore fino a sviscerarlo completamente e farlo proprio. Anche a me piacerebbe molto, ma non ci riesco quasi mai. La noia, dopo un po', mi fa desistere dal vedere come va a finire.
Spesso, acquisto la rivista anche per il gioco allegato, ma poi nemmeno lo installo (esempio *Judge Dredd*), oppure lo faccio, ma poi lo gusto un'oretta e lo dimentico. Questo, di per sé, non sarebbe grave, se non valesse anche per i titoli a prezzo pieno, ma non è così. Pian piano, mi è accaduta la stessa cosa anche con i libri (ne "I lupi del calla" sono a pag. 300 da circa un anno), con il cinema e con ogni altra forma di intrattenimento. Sembra che nulla mi basti. Mi piacciono il PC e i videogiochi, eppure non riesco a godeme come gli altri, anzi a goderne proprio. Forse non è la mia strada, ma in quasi 25 anni ancora non l'ho trovata.
Mi dispiace molto se ti ho annoiata. Saluti.

Fabrizio

Judge Dredd non sembra essere una cura per l'ennui...

Fabrizio, sono assolutamente certa che questa non sia davvero la sede ideale per affrontare il tema, ma penso possa essere utile anche a qualcun altro. Da come descrivi la situazione, il problema non sono i videogiochi, bensì quello che Baudelaire chiamava "ennui" – la noia esistenziale che avvolge tutto. Vista anche la tua età, mi viene da chiedermi se la tua noia non sia un sintomo di esigenze più importanti che, vista la situazione economica italiana, potrebbe essere difficile appagare: parlo di avere un lavoro soddisfacente, una tua casa, una tua famiglia. Nonostante quanto ci dicono, a venticinque anni siamo biologicamente adulti, eppure siamo costretti (o convinti) a vivere ancora come dei cuccioli, e per qualcuno ciò è particolarmente deleterio.
Non ho soluzioni facili a portata di mano e, non conoscendo esattamente la tua situazione, non posso nemmeno giocare a fare la psicologa da rivista. Mi sento, però, di consigliarti di cercare la radice della tua noia al di fuori dei computer, dei libri e dei film – sicuramente c'è qualcuno vicino a te in grado di aiutarti a farlo, e a ritrovare l'entusiasmo che dovresti avere.

L'autore della lettera del mese riceverà un simpatico omaggio.

Le meccaniche di *Rome: Total War* sono così raffinate da renderlo godibile anche per chi ama la strategia a turni.

pianificare le proprie mosse analizzando la situazione, per poi agire e assistere alle contromosse dell'avversario; al contrario, il raccogliere risorse per creare truppe e mandarle al massacro mi pare una dinamica superata. Eppure, le software house continuano imperterrite a sfornare RTS che sempre più spesso, a parte qualche miglioramento tecnico, risultano essere cloni di giochi precedenti. Cambia l'ambientazione, ma non la sostanza. In conclusione: può essere il mercato a dettare questo maggiore interesse per gli RTS e a relegare gli altri in una posizione di minor produzione? Forse, la maggior parte dei giocatori non ha ancora raggiunto la maturità necessaria per apprezzare la complessità e profondità strategica di un gioco a turni?
Un caro saluto a te e a tutta la redazione, siete i migliori!

Aloisius

Carissimo Aloisius, la mia posizione di "non proprio esperta in materia di strategici classici" non mi avrebbe permesso di darti una risposta particolarmente esauriente. Per fortuna, il buon Paolo Paglianti è stato ben felice di subentrare – signore e signori, ecco a voi il nostro caporedattore!

Ciao Aloisius,
anch'io, come te, penso che gli strategici a turni siano i migliori da un punto di vista simulativo o strategico; d'altra parte, è indubbio che titoli come *Worcraft* o *Down of Wor* siano molto più immediati – tanto per cominciare, non devi studiarti un manuale di decine o centinaia di pagine; i controlli sono limitati e intuitivi; e in generale è più semplice giocare.
Credo che esisteranno sempre dei titoli a turni, nonostante la parte del leone sia senza dubbio ora di quelli in tempo reale.

Gli effetti sonori sono uno degli elementi più efficaci di *Doom 3*.

Tanto per fare alcuni nomi, *Silent Storm* o i vari capitoli di *Age of Wonders*, usciti da poco tempo, sono splendidi (anche se non raggiungono le vette dei "classici" a turni). Altri titoli utilizzeranno una struttura "mista", come dici tu, quali *Rome: TW*.
Ti consiglio, se puoi, di provare il demo di *Tin Soldier's Alexander*, il migliore dei numerosi strategici recenti ispirati ad Alessandro Magno. Migliore perché, ovviamente, è a turni!
Ciao e complimenti per il sito, che visito spesso!

Paolo Paglianti

DIRITTI SONORI

Salve a te, bellissima avvocatessa Nemesis!
Dato che te ne intendi di diritti dei giochi (e anche se non ne capisci niente, non importa, mi basta un tuo parere), vorrei sottoporti un problema.
Dovrei realizzare un mio cortometraggio con la videocamera digitale e, siccome non ho modo di creare o trovare suoni ambientali particolarmente spaventosi e di atmosfera, avevo pensato di usare quelli di *Doom 3*, che sono già pronti e subito disponibili. Il fatto è questo: per impiegare i suoni e le musiche del gioco devo chiedere i diritti a id Software e/o a Trent Reznor e Chris Vrenna, che li hanno realizzati, o posso evitare tutto ciò?
Grazie dell'eventuale aiuto!
Se riesci a risolvere questo caso (ma anche se non ci riesci), ti ricompenserò con un'uscita insieme al sottoscritto!

Claudio Carboncini

Claudio, temo che sia teoricamente necessario chiedere l'autorizzazione per usare i suoni che ti interessano – come tutto il resto del gioco, anche gli effetti audio sono una "opera d'ingegno", e come tale soggetta alle regole sul copyright.
La mia opinione, assolutamente personale, è che il tutto dipende da cosa vuoi fare con il filmato: se devi, per esempio, presentarlo a un concorso, o distribuirlo in qualche modo o, ancora peggio, conti di ottenerne un guadagno, ti consiglio vivamente di chiedere subito i permessi e metterti in regola. Se, invece, si tratta di un clip che desideri semplicemente far vedere agli amici, direi che puoi anche evitare di impegolarti in questioni su diritti d'autore e legislazioni varie.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Absoiom
Bravored
Da Muad'Dib
Daniel
Fandor
Hiper
Matthew07
Roby da Cambiano
Sergio & Rico
Sexysimon(simone)
Siro
The_Rebel 84

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili!) botta&risposta@futureitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futureitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Ciao Matteo,
sono un nuovo lettore di GMC e mi sono lasciato appassionare dalla diatriba sull'influenza dei videogiochi e sulla loro efficacia educativa/diseducativa. Il mio parere è che la maggior parte delle critiche siano molto parziali e non tengano conto dell'eterogeneità dell'offerta videoludica. Giornalisti e osservatori si concentrano, infatti, su pochi titoli altisonanti, storcendo il naso – a ragione o meno – di fronte a un gioco prodotto e distribuito dall'Esercito degli Stati Uniti. Quello che probabilmente ignorano è che il panorama videoludico è fatto anche di prodotti come *Syberia*, una vera e propria poesia elettronica, un viaggio in un mondo incantato. *Syberia* è il luogo dove gli oggetti fatti a mano hanno un cuore e un'anima. Soprattutto, è un mondo dove il sogno di un vecchio morente ha la precedenza su un contratto multimilionario. Certo, oggi le avventure sono un genere di nicchia, ma potrei citare altri esempi di MMORPG o sparatutto di grande spessore. E se è pur vero che, in *World of Warcraft*, Blizzard si sforza di mantenere idilliaco il proprio universo, impedendo le scommesse, è altresì risaputo che c'è chi utilizza le terre di Azeroth quale palestra per tiranneggiare gli avventurieri alle prime armi. Non è tanto il gioco in sé a essere educativo o diseducativo, ma l'uso che se ne fa. Lo stesso *Vampire: Bloodlines* potrebbe essere ritenuto, superficialmente, un titolo amorale. Ma, forse, ciò che ci disturba a un livello inconscio, è che la società di vampiri ritratta nel gioco è fin troppo simile alla nostra. In fondo, sono gli uomini a creare i videogiochi e se c'è un *Max Payne* è perché nella realtà esistono famiglie che sono state massacrate dalla delinquenza. Se gli aspetti più disturbanti del gioco ci inquietano, possiamo sempre disattivare le opzioni "Gore" o "Dismembered limbs". Il problema è che i videogiochi camminano con noi da poco più di un quarto di secolo, mentre i "dismembered limbs" hanno una storia pluri-millenaria. E non c'è un opzione per disattivarli.
Grazie per l'attenzione,

Luca Sartori
(luke@vanniooak.com)

Ciao Matteo,
mi chiamo Luigi, ho 17 anni e ti scrivo dopo una discussione avuta in classe con la prof. di italiano. La prof. stava spiegando il Romanticismo e si era soffermata, in particolare, sulla poesia e su come tutto ciò che trasmette emozioni universalmente riconosciute possa essere considerato, in definitiva, Arte. Mi sono intromesso nel discorso chiedendo se tale criterio potesse essere applicato a ogni forma espressiva scaturita dalla mente dell'uomo, come il cinema. La risposta è stata affermativa e a quel punto ho osato. Era il mio proposito fin dall'inizio dell'intervento: ho chiesto se, seguendo il ragionamento fatto sino ad allora, fosse lecito applicare ai videogiochi l'appellativo di Arte.
Naturalmente, mi riferisco ai videogiochi con la "V" maiuscola. Già, perché ho finito di recente il titolo più bello cui abbia mai giocato, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, opera che, alla fine, mi ha portato alle lacrime (e non ho mai pianto, neppure con i film più acclamati dal punto di vista emotivo). Tanto per far quadrare l'aspetto "emozioni universalmente riconosciute", ho scoperto in seguito che il mio parere è ampiamente condiviso da chi lo ha provato. Solo poche anime nella classe erano d'accordo con me (anche se non mi hanno sostenuto), il resto mi guardava in modo quasi compassionevole, mentre la prof. (in antitesi, secondo me, con il ragionamento svolto fino a quel momento) diceva che, secondo lei, non si può definire arte il videogioco, in quanto non c'è espressione dell'artista. Per lei, i videogame sono ancora sul modello di quei coin-op da sala giochi Anni '80. "La situazione non è così," le ho risposto "ora i Videogiochi hanno una trama a sostegno dell'azione, ed esiste una mente creativa che ci mette del suo, nello sviluppo delle storie..."
A quel punto, sono stato interrotto. Avrei voluto fare un paragone tra il tipo di lavoro fatto dal Manzoni ne "I Promessi Sposi" e Hideo Kojima nella sua serie *Metal Gear*, in particolare sul penultimo (affascinante l'idea di simulazione nella simulazione) e sull'ultimo emozionante capitolo, ma la prof. stava già controbattendo che chi crea videogiochi non può essere considerato artista, perché non è lui che produce l'opera finale con le sue mani. Ho risposto dicendo che è necessario avere un team di persone specializzate in vari campi, che aiutino nello sviluppo del lavoro fino al completamento. Una persona sola, perlomeno in tempi abbastanza stretti, non ce la farebbe: il team è come il pennello e la tavolozza per un pittore... E poi, ora che ci penso: i grandi maestri rinascimentali non avevano garzoni e apprendisti che li aiutavano a completare le opere da consegnare per tempo?
Ormai la campanella stava suonando. Alla prof. ho promesso di portare quel GMC con

Syberia non è un semplice gioco. È "poesia elettronica".

lo speciale "La decima arte" (numero 58, dicembre 2001), per discutere ancora. Il ragionamento iniziale filava, ma si è dovuto arrendere davanti al muro del pregiudizio. E dire che il mio è un liceo scientifico e, come tale, l'apertura della mente dovrebbe essere una delle prerogative dei professori e degli alunni che vi conseguono la maturità.
Mi piacerebbe sentire la Tua opinione, potrebbe essere lo spunto ideale per futuri interventi, che potranno dare ragione a noi fruitori di questa forma d'Arte non riconosciuta. Per quanto mi riguarda, seguirò il consiglio che hai dato a Marcello nel numero di maggio (Filosofia Spicciola): non desisterò.
Non voglio sentirmi addosso gli sguardi compassionevoli degli altri, quando affermo che la mia più grande passione sono i Videogiochi.

Luigi "Darkice"Vaglio
gidan_ff9@hotmail.com

Il videogioco è un grande mezzo di comunicazione e noi, in quanto giocatori, abbiamo una grande responsabilità: diffondere il verbo elettronico e persuadere gli scettici. Come scrive Luca, in molti casi le critiche degli "eretici" sono immotivate. Quanti opinionisti condannano *GTA: San Andreas* dai loro pulpiti mediali (talk show, riviste, quotidiani), senza nemmeno averlo preso in mano? E quanti ignorano la diversità di un settore che si evolve con singolare rapidità? È un problema di cultura: finché i mass media non prenderanno sul serio i videogame, i non-giocatori continueranno a considerarci dei soggetti psicologicamente instabili. Lo stesso vale, beninteso, per gli operatori di mercato, che si ostinano a banalizzare il gioco. Perché il divertimento virtuale diventi virtuoso è necessario uno sforzo collettivo, spontaneo e intelligente. Le battaglie ideologiche si vincono con quel power-up noto come "dialettica".

FILOSOFIA SPICCIOLA

Ivan Savani (whiteldar@yahoo.it) scrive "Sono ormai (finalmente) al quinto anno delle superiori, con specializzazione in costruzioni aeronautiche. Come tesina, ho scelto la storia del volo virtuale. Credevo fosse una cosa facile, ma mi sbagliavo. Volevo iniziare con storia del PC e poi passare a delle dimostrazioni pratiche, con una breve serie di videogiochi dagli albori fino a oggi, ma non ho trovato molte informazioni sulla storia dei simulatori di volo. Ho già recuperato titoli dei primi Anni '90, *B-17 Flying Fortress*, *Red Boron*, *Aces Over Europe*, *Desert Strike*, *Flight Simulator* e *F-22 Raptor*, ma il lavoro è lungo e il tempo stringe". Qualcuno se la sente di dare una mano al nostro ricercatore?
Alessandro Leoni di Lugano, Svizzera (almostdarkslide@gmail.com) chiede: "Sono interessato a seguire una formazione per diventare game designer, ma mi risulta difficile trovare un indirizzo adatto. Se, da un lato, negli Stati Uniti sembra che ce ne siano centinaia (secondo quali basi scegliere?), dall'altro, in Europa, non sono riuscito a trovare una scuola che mi soddisfi. Sono certo che hai grande esperienza in proposito. Gradirei un consiglio, magari qualche link." C'è una differenza fondamentale tra gli istituti formativi americani ed europei: i primi sono più improntati alla prassi, mentre i secondi privilegiano la componente teorica e culturale. Il modello Digipen institute of Technology (www.digipen.edu) riscuote, da diversi anni ormai, un ottimo successo negli USA. In Europa, la migliore scuola è sicuramente l'Information Technology University of Copenhagen (http://www1.itu.dk), che offre corsi per tutti gli studiosi del medium videoludico. Va da sé che, in entrambi i casi, un ottimo inglese è un requisito indispensabile.

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

Gli elicotteri di *Far Cry* danno meno fastidio, se li si affronta con qualche piccolo "sporco" trucco!

LA PAROLA A SKULZ

Forza ragazzi, che le scuole sono quasi finite. Dai, che tra un po' si va in vacanza. Si va? No, più che altro andate voi, perché mi sa tanto che il mio destino sarà diverso. Mi vedo bene tutta l'estate qui in redazione, con l'aria condizionata ad alzo zero, a studiare gli enigmi di *Sherlock Holmes* e di *Syberia II*... Me tapino!

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

B Ciao redazione di GMC, volevo sapere se esistono dei trucchi per superare il livello e per l'invisibilità in *Indiana Jones e La Macchina Infernale*. Rispondetemi, vi prego. Ciao.

Samuele

R Samuele, purtroppo non sono riuscito a recuperare nello specifico i trucchi che mi hai chiesto, ma credo che anche qualcosa per diventare immortale possa dimostrarsi utile. Per attivare l'imbroglio, premi il tasto **F10** nel corso della partita e inserisci il codice **taklit_marion**. Se, invece, ti basta fare il pieno di energia o di armi, esegui la medesima operazione, ma questa volta digita i comandi **azerim_sophia** e **urgon_elsa**.

SYBERIA II

B Ciao Skulz, sono rimasto bloccato in *Syberia II*, nel punto in cui è precipitato l'aeroplano. Ho acceso il quadro del velivolo e anche il microfono vicino alla grande antenna, ma non riesco ad andare avanti. Cosa devo fare? Ti ringrazio in anticipo.

Nicola

R Bene Nicola, direi che hai già svolto da solo buona parte del lavoro. A questo punto, ti consiglio di inserire nella radio presente nel capanno la frequenza **0328** e di contattare il pilota dell'ala volante. Poi, attiva il radar e sali sulla torre per orientare l'antenna verso la parte bassa dello schermo. Scendi nuovamente nel capanno e osserva il quadrante del radar, avendo cura di rilevare la posizione del treno (coordinate **82, 16**). Adesso, torna all'aereo per parlare con Boris del convoglio e dell'ala volante, quindi infilati nella cabina e inserisci le coordinate nel pannello di controllo del sistema di espulsione dei sedili. Preparati a incontrare il mitico macchinista Oscar e, ovviamente, a proseguire l'avventura con le tue forze.

In *Syberia II*, Kate Walker deve vedersela anche con un aeroplano...

SHERLOCK HOLMES E IL MISTERO DELLA MUMMIA

B Caro Skulz, sono bloccato da parecchio tempo all'enigma del quarto livello di *Sherlock Holmes e il Mistero della Mummia*. Mi trovo davanti a una porta con dei mattoni di pietra, contrassegnata dal numero 3, ma non riesco a scoprire le pietre da premere per farla aprire. Aiutami ti prego. Ho con me la lampada, il nastro e la borsa con la polvere da sparo. Grazie per l'eventuale risposta.

Bandito

LINEA DIRETTA

R "Ciao Skulz, sono **Paolo** e vorrei provare ad aiutare **Valter** per la questione dei ponti di *Soul Reaver 2*." Perfetto! "Il primo passaggio si sblocca colpendo con un solo proiettile le gemme viola appese al soffitto. Poi, bisogna riempire di sangue un vaso e andare a travasarlo nella vasca dopo la porta con lo scudo rosso. In questo modo, si formeranno delle scale, su cui è necessario salire per creare una breccia nella parete in cima con l'Air Reaver. Proseguendo, ci si imbatte in un'altra serie di gemme viola, da colpire in serie per sbloccare un nuovo ponte. Prima di oltrepassarlo, conviene recuperare un vaso pieno di sangue, da utilizzare nella vasca successiva per sbloccare l'ennesimo passaggio." Direi che siamo sulla buona strada. Sono certo che Valter riuscirà presto a incontrare Janos!

"Ciao Skulz," caro **Metallized**, i miei saluti, "Volevo rispondere a **Gabriele** per quanto riguarda il grande *Max Payne*. Per trovare Lupino devi salire al piano più alto ed entrare nella porta a destra delle scale. Qui, ci saranno due barboni. Uno di loro ti seguirà. Scendi al piano terra e torna alla lavanderia chiusa. Il barbone parlerà

LA PAROLA ALL'ESPERTO – COMMANDOS III: DESTINATION BERLIN

D Sommo Skulz,
permettimi di fare i complimenti alla redazione di GMC per l'ottimo lavoro svolto. Tornando a noi, sto giocando alla superba serie *Commondos*, precisamente a *Destinotion Berlin*. Mi sono imbattuto nella sesta missione, Non Far Piazzare La Bomba, in cui, con il solo Berretto Verde a disposizione, ho il compito di impedire il posizionamento di un ordigno sulla linea ferroviaria. Il problema è che ho appena 15 minuti e devo far fuori una moltitudine di nemici! Nei miei innumerevoli tentativi ho provato a uccidere quelli nella parte destra della schermata, ma così, quando mi appresto a eliminare quelli a sinistra, il tempo scade. Purtroppo, la stessa cosa avviene anche partendo da sinistra e andando verso destra. Se riuscissi a darmi un aiuto o consiglio, ti sarei eternamente grato.

Baldrux_21

R Visto che abbiamo a disposizione solo un quarto d'ora, non perdiamoci in chiacchiere e caliamoci dritti nell'azione. Sguscia subito fuori dal tuo nascondiglio, dietro la macchina, e fatti individuare dai nemici, in modo da attirarli in trappola e impossessarti di una delle loro mitragliatrici. Dopo aver falciato tutti i soldati nelle vicinanze, corri verso nord ed entra negli edifici sulla sinistra. Esegui una rapida sortita, in modo da recuperare delle munizioni, poi procedi immediatamente a ripulire l'angolo nord orientale della mappa. Scivola rasente il muro che corre da nord a sud e fai capolino solo per colpire con precise raffiche di mitra. Quando il terreno è sgombro da militari, distruggi anche il mezzo blindato con una manciata di granate. Missione compiuta? Quasi, visto che rimane solamente da togliere di mezzo il carro piazzato sui binari per sbarazzarti della carica esplosiva.

R Caro il mio Bandito, avvia il gioco, perché la soluzione a tutti i tuoi problemi è servita. Sul fatto che si debbano premere i mattoni ci siamo, come è anche chiaro che il numero 3 rappresenti un indizio rilevante. Parti dalla pietra in basso a destra e gira in senso antiorario, avendo l'accortezza di premere su ogni terzo mattone. In questo modo, la porta si aprirà e... buon proseguimento.

FAR CRY

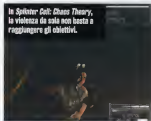
B Onnipotente Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto! Sono bloccato nella missione Barche di *For Cry*. Mi trovo a bordo di un cargo, che devo distruggere piazzando una bomba. Dopo averla collocata, mi comunicano di andare nella prua della nave ed è qui che cominciano i problemi. Infatti, arriva un elicottero che mi uccide sempre! Lo tempesto di razzi, proiettili e via dicendo, ma non riesco mai ad abbatterlo. Ti prego, aiutami.

Vampire of Apocalipse

R Ciao vampirozzo, facciamo così: prima ti lancio un consiglio e poi, tanto per andare sul sicuro, ti passo anche degli sporchi trucchi. Vedi tu se utilizzarli o meno. Allora, per evitare di soccombere sotto i colpi dell'elicottero, corri a nasconderti all'interno della nave, per esempio nel punto in cui hai trovato il lanciarazzi e il medikit. Sporgiti solo per colpire con i tuoi missili, ma non prendertela troppo comoda, perché il naviglio sta colando a picco per via della precedente esplosione. Per respingere il velivolo, ti serviranno circa nove bordate, che non sono poche, quindi ti interesserà sapere che premendo il tasto \ puoi attivare la console e inserirvi dei codici. **give_all_ammo=1** e **give_all_weapons=1** servono per le munizioni e le armi, mentre con **god_mode_count=1** diventi immortale e puoi affrontare rapidamente l'elicottero in campo aperto.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

B Mitico Skulz,
sono un accanito lettore di GMC ed è la prima volta che ti scrivo. Apprezzo molto la parte in cui dai dei consigli sui giochi. Ti devo parlare di un problema che ho incontrato in *Splinter Cell: Choos Theory*. Sono alla quinta missione e non riesco a recuperare l'algoritmo di accesso al server, né a trovare il server centrale. Mi diresti dove si trovano? Ciao.

Ale

In *Splinter Cell: Chaos Theory*, la violenza da sola non basta a raggiungere gli obiettivi.

R Ciao Ale. Lo spazio stringe, quindi sarò breve. Per scoprire l'algoritmo devi scansionare con l'EEV la valigetta in mano a uno dei due dirigenti. Il momento migliore è quando viene appoggiata a terra nel corridoio, dopo la doppia porta con i vetri speciali. Quanto al server principale, raggiungilo passando dal condotto di aerazione, cui puoi accedere dalla sala di prova delle torrette.

SUL CD E SUL DVD
Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

QUESITI DAL PASSATO – BROKEN SWORD II

Caro Skulz,
io e un mio amico stiamo giocando a *Broken Sword II*, ma siamo rimasti bloccati dopo aver messo il segnalatore luminoso per il teodolite sulla pietra a forma di ago, nell'Isola degli Zombi. Cosa dobbiamo fare adesso? Ti ringraziamo anticipatamente e salutiamo la redazione.

Paolo e Andrea

Ciao ragazzi, dovete trovare un punto di osservazione. Dalla roccia ad ago, tornate fino alla radura e raggiungete il lato opposto della tana sotto l'albero. Proseguite lungo il sentiero al centro e tenete sempre la destra, per arrivare fino alla cima di una montagna. Osservate le iniziali sulla lastra di pietra e sistemate il teodolite sui fori, per passare in rassegna l'isola e notare il riflesso del segnalatore sulla pietra-ago. Proprio di fronte a quest'ultima si trova una colonna a forma di cruna, che corrisponde al nascondiglio del tesoro.

allo spioncino, la porta si aprirà e tu dovrai stare pronto ad aprire il fuoco!" Ottima spiegazione. "A te, Skulz, chiedo aiuto per lo stesso gioco, per la missione La Mazza da Baseball..." Ehi, ma così non vale. Mi hai accalappiato con una risposta meticolosa e adesso esigi un premio? Va bene, per questa volta: "Non riesco a far nulla senza che un manipolo di nemici armati di Uzi mi faccia fuori. Ho provato diverse tattiche, come seguire da dietro i cattivi che pattugliano la zona, ma senza successo. Puoi dirmi come inserire qualche trucco per le armi o per l'invincibilità, ed eventualmente come disinserirli? Grazie in anticipo." Mi rifiuto di fare una cosa simile. *Max Poyne* è un gioco troppo bello per rovinarlo con dei trucchi. Comunque, se qualcuno decide di aiutarti non potrò esimermi dal pubblicarlo...

D "Caro Skulz, mi devi dare una mano con quel capolavoro di *Morrowind*." **Edoardo**, con *Morrowind* mi metti in difficoltà! "Sono alla missione Cura per il Corprus, quella in cui devo andare a parlare con Divayth Fyr per trovare, appunto, una cura per la malattia. Il problema è che Divayth non vuole parlarmi, perché ho ucciso uno dei suoi pazienti. Infatti, prima di andare da lui ero passato al Corprosarium e, in barba ai suggerimenti delle mogli di Fyr, ho ucciso alcuni suoi pazienti. Come devo fare? Ti prego, non dirmi che ho irrimediabilmente compromesso la trama e che non posso più andare avanti." Cerchiamo una soluzione insieme ai nostri prodi lettori. Certo, però, che anche tu... ammazzare dei malati!

GamesRADAR
PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali, dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.

1 Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

2 Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

3 Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

9 Il Nuovo Numero

Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

10 Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

4 I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

5 Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

6 Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

7 Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

8 Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!

A proposito di *Tomb Raider: Legend*, Sissi scrive: "Da come ne parlano, non penso che ci si possano aspettare delusioni come è successo per il sesto episodio."

Siamo tutti umani, anche noi cultori sfegatati dell'universo videoludico. Qualche dubbio m'era venuto leggendo i **Post** sul **Forum**, sempre così precisi e puntuali, privi di errori e imprecisioni. Poi, mi sono imbattuto nel **Thread** di Zeus "consigli per gli acquisti...": Ciao a tutti, volevo una dritta su un gioco da acquistare. Premetto che non mi piacciono gli sparatutto. Cosa mi consigliate?. Simpaticamente danigta suggerisce: *XIII*, che però, come sottolineato da Gangster-M16: È uno sparatutto in prima persona. Giusto, ma allora danigta si è sbgl, sbolig, insomma, non riesco a dirlo, oppure ha voluto tendere un subdolo tranello a Zeus? Birbante in entrambi i casi, ma comunque degno di lode, perché *XIII* è sì un FPS, ma uno di quelli un po' speciali, che per via della grafica da fumetto potrebbe spingere Zeus alla scoperta di uno stile che finora ha preferito tralasciare. Tanto, poi, ci hanno pensato black hawk down e montre a proporre acquisti confacenti, puntando l'indice su: *Stalingrad* e *Neverwinter Nights*, oltre che su: *Silent Hunter III* e *Need for Speed: Underground*.

Sono quasi tutti titoli che dettano legge nei rispettivi generi e che ci permettono di aprire una finestra su uno dei giochi di cui, volenti o nolenti, ci troveremo spesso a parlare nei mesi a venire. In "*Tomb Raider Legend*", Pirates of the caribbean non nasconde la sua gioia: Evvai, stanno facendo un nuovo *TR*. Subito gli fa eco LegolasT: Sono un fan di Lara (pensa che il mio primo gioco è stato *TR 2*), ma dopo *The Angel of Darkness* ho molti dubbi su Eidos. Una conferma drastica del tradimento della signorina Croft arriva da Bucciamarcia: L'unico vero *Tomb Rider* che mi piace è il primo. Poi sono andati decrescendo. Dopo la delusione dell'ultimo capitolo, non credo che lo comprerò. Comprensibile, ma dobbiamo stare attenti, perché come intuisce shane: Dopo il botto (in negativo) di *TAOD* non potevano mica far terminare una grande serie così, poi la donzella Sissi: Da come ne parlano, non penso che ci si possano aspettare delusioni come è successo per il sesto episodio. Prima di sputare sentenze sentiamo le critiche di chi avrà la fortuna di giocarci per primo. Tra l'altro, non è più sviluppato da Core, ma da quelli di *Soul Reaver*, ovvero Crystal Dynamics. GMC ha avuto modo di sbirciare cosa bolle nella pentola di *Legend* (vedi le News del numero scorso) e, in linea di principio, sposa il punto di vista di Sissi. Ciò non toglie, però, che sia giusto dare voce agli anti-*TR*, ragazzi come jpteknoman: L'unica cosa che ho visto nel primo era una donna bella dal collo in giù, che faceva delle acrobazie e uccideva degli animali. Non c'era un minimo di senso nel gioco. Nel settimo sembra che abbiano migliorato un po' il viso, ma sarà come gli altri.
La discussione s'infiamma e lascia presagire dei **Post** imperdibili!

Parlando di titoli che hanno fatto storia, come non cliccare sul **Thread** di The_Archangel, "*Final Fantasy*: Li Avete Mai Giocati?". Dice l'angioletto: Mi è venuta una tremenda nostalgia della saga di *Final Fantasy*. Volevo sapere se voi ci avete mai giocato su PC? Quale *FF* mi consigliate? Come dice pipes lee: Per PC esistono il *VII* e l'*VIII*, mentre peppo e fools segnalano la disponibilità dell'*XI*, che però è online. Sull'argomento interviene Jack89: È un MMORPG, un gioco di ruolo multiplayer di massa. La grafica è splendida e per questo è richiesto un PC di medio livello. Tutti quelli che lo hanno provato dicono che è fatto bene e che è degno della saga. Purtroppo è a pagamento e bisogna abbonarsi tramite carta di credito. Per il resto, se sei un appassionato del genere, te lo consiglio.

A questo punto, cediamo la parola al dipartimento Scuola Diseducazione, che questo mese ci propone "Nelle ore di informatica..." a cura di Mark246. Cosa fate durante le ore di informatica, quando non riuscite più a stare attenti e il solitario di Windows si apre come per magia? La cosa più divertente che abbia mai combinato in laboratorio è stata installare la stessa copia di *Half-Life* su tre macchine e fare un mini deathmatch. Poi, una signora ci ha sgamati e ha fatto il tifo. Che donna eccezionale! mr_tommy: Mi divertivo a creare cartelle sui desktop degli altri via LAN, soprattutto su quelli delle ragazze. Loro andavano in panico perché gli scrivevo porcherie. I prof., dopo le loro lamentele, si sono arrabbiati, ma me ne sono sempre sfregato. GMC ride, ma si dissocia. Leopor: Mi sono autolanciato dei virus, hanno dovuto cambiare tutto il PC. Sì, e poi ti hanno sbattuto in presidenza senza passare dal Via! Dai ragazzi, fate i bravi. O almeno fate come The Trooper: Nulla.

Glossario

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco quale citazione per iniziare a conoscerli.

RetroRadar
"Atari 1040STf: software?", autore Wolf01[WDD]
Un amico musicista mi ha regalato due Atari 1040, che potrebbero essermi utili per creare delle basi MIDI con il sintetizzatore. il problema è che me li ha dati senza alcun software e, anche dopo una lunga ricerca su Google, non sono riuscito a trovare niente. Se qualcuno ha informazioni a riguardo, è pregato di contattarmi.

Redattori per gioco
"*Morrowind*", autore Thevisitor
Sappiate che *Morrowind*, oltre a essere quasi infinito, mette a disposizione due espansioni ufficiali, ovvero *Tribunal* e *Bloodmoon*. Ma non dimenticate che ora, grazie a un gruppo di appassionati, è possibile godersi il gioco completamente in italiano. Finisco questa recensione senza un voto, ma con un consiglio per chi non l'abbia già fatto: giocatelo!

Mondo Computer/Trucchi e soluzioni
"*Evil Genius* missione 1", autore Jakkus
Sto giocando a questo titolone... Ho iniziato la campagna di Maximilian, ho convocato i tre geni del male (India, America e Cina) e ho catturato l'Henchman russo, per torturarlo nel frullatore gigante. Ora cosa faccio? Gli obiettivi mi dicono che ogni genio del male deve passare dalla mia parte. Aiuto!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Tattica e azione ci attendono con *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, che ci riporta ai tempi della Seconda Guerra Mondiale. Per i momenti di spensieratezza, *Galactic Federation 1.0.4* e *Funky Farm 1.0.5* ci condurranno tra battaglie spaziali e pecorelle da tosare.

A cura di **Marcello Cirillo**

Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO

Brothers in Arms – Road to Hill 30
Galactic Federation 1.0.4
Funky Farm 1.0.5

UTILITY

Adobe Acrobat Reader 7.0
WinZip 9.0 SR-1
Trucchi GMC

ADD ON

Materiale aggiuntivo per *IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles*
Sul CD troviamo, questo mese, un utile assortimento di materiale aggiuntivo per il gioco allegato. Accanto all'indispensabile manuale in italiano e alle copertine, infatti, ci sono anche le schede riassuntive dei comandi, realizzate sia in italiano sia in inglese, una corposa patch che aggiorna *IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles* alla versione 1.22, oltre a una serie di interessanti add on. L'installazione della patch è fondamentale per giocare in Rete e introduce, allo stesso tempo, importanti aggiunte al titolo originale.
Per installare gli add on, dovremo aprire la cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon del CD ed estrarre il contenuto del file Addon.zip in una directory a piacere sul nostro disco fisso. Ciascuna cartella è corredata da un file di testo, con le informazioni sul contenuto e sull'installazione.

SPARATUTTO TATTICO

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

DEMO DEL MESE – GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Comandiamo i nostri uomini contro le forze del Terzo Reich!

In questi anni, molti giochi ci hanno portato sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale, talvolta come soldati in prima linea, in altri casi come strateghi. *Brothers in Arms* ci propone entrambi questi stili di gioco. Mentre parteciperemo in prima persona, fucile alla mano, agli scontri in Normandia, saremo anche al comando di una squadra di soldati, le cui vite dipenderanno direttamente dalle nostre decisioni. Il demo ci propone un pratico tutorial, per imparare a muoverci sul terreno di gioco, due missioni e una selezione di contenuti extra per scoprire informazioni utili sui mezzi che incontreremo nella nostra carriera di capo squadra. Il tutto, fortunatamente, è sottotitolato in italiano per chi avesse qualche problema con l'inglese. Per installare *Brothers in Arms*, selezioniamolo dall'interfaccia, clicchiamo sul pulsante **Esplora** e apriamo il file **bia_pc_demo.zip**. Estraiamone il contenuto in una cartella a piacere sul disco fisso (sarebbe meglio crearne una nuova, per eseguire questa operazione) e, a processo ultimato, apriamola. Lanciamo infine il file **Setup.exe** e seguiamo le istruzioni a video per ultimare l'installazione.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
E/Tasto centrale del mouse – Mirino
Tasto destro del mouse – Per impartire gli ordini
SHIFT – Per selezionare la squadra
Spazio – Salto
G – Per lanciare una granata
F – Per usare/ricaricare l'arma
TAB – Per cambiare arma
V – Visuale tattica
CTRL – Per accovacciarsi

Grazie al fuoco di copertura, riusciremo ad accerchiare il nemico senza troppi rischi.

■ **Casa** Ubisoft
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 512 MB RAM, 545 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Ubisoft\Demo\Gearbox Software\Brothers In Arms Demo\Disinstalla Brothers In Arms Demo** e proseguiamo, scegliendo di rimuovere completamente il gioco. A processo ultimato, non dimentichiamo, se non lo avessimo già fatto, di cancellare quanto avevamo estratto dal file zip al momento dell'installazione.

SIMULAZIONE SPAZIALE

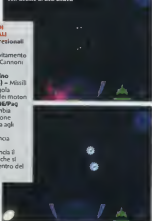
GALACTIC FEDERATION 1.0.4

Da qualche parte tra le stelle, a caccia di alieni.

I simulatori di battaglie nello spazio sono forse i più classici tra i giochi per computer, accanto alle varie versioni di *Pac-Man* e *Arkanoid*. *Galactic Federation* non si presenta come un titolo innovativo, ma come un simulatore piuttosto semplice, dalla veste grafica gradevole, che ripropone tutti gli elementi tipici del genere, dai cannoni laser alle torpedini spaziali, senza dimenticare gli immancabili scudi energetici che proteggono le navette spaziali o le appariscenti esplosioni. Il demo, con le sue due missioni di prova, ci permette di passare qualche ora a caccia di nemici tra le immensità cosmiche. Potremo provare entrambe le campagne realizzate per la versione completa del gioco e ben quattro caccia spaziali differenti, da armare come preferiremo.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Galactic Federation Demo\Uninstall Galactic Federation Demo** e proseguiamo. A processo ultimato, per eliminare anche i file relativi ai piloti, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Galactic Federation Demo**

■ **Casa** Radivoj Radivojevic
■ **Requisiti** PIII 900 MHz, 128 MB RAM, 14,5 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0

Saremo coinvolti in battaglie con decine di astronavi.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Cloche
Q/E – Avvitamento
Spazio – Cannoni laser
0 (tastierino numerico) – Missili
1-0 – Regola potenza dei motori
CANC/FINE/Pag Giù – Cambia assegnazione energetica agli apparati
T – Aggancia bersaglio
Y – Aggancia il bersaglio che si trova al centro del mirino

GESTIONALE

FUNKY FARM 1.0.5

Tuffiamoci nello spensierato mondo agreste!

I maialini sono molto redditizi, ma solo se fatti ingrassare a dovere.

Un solido recinto dovrebbe proteggere le pecore da lupi malintenzionati.

Siamo stanchi della frenetica vita di città? Desiderosi di tornare in campagna, in un'allegra fattoria? *Funky Farm* è il gioco che fa per noi.
Nei panni di uno scrupoloso fattore, attento ai propri animali quanto ai soldi che gli faranno guadagnare, scopriremo che il nostro ritorno alla natura non è tutto rose e fiori.
Per avanzare nei livelli del gioco, allo scadere del tempo concesso dovremo aver raggiunto una determinata somma di denaro.
Al fine di accumulare i preziosi dollari, potremo tosare le pecore e venderne la lana, o macellare gli animali che popolano i prati dell'allevamento.
Ovviamente, saremo anche costretti a spendere il denaro che guadagneremo, per rinnovare l'erba da pascolo, per nutrire il bestiame e per proteggere i nostri animali dalle sgradite visite di qualche lupo intraprendente.

COMANDI PRINCIPALI
Gestiremo la nostra fattoria con il solo ausilio del mouse.

Alla fine di ogni livello, se ci avanzasse qualche spicciolo, potremo anche acquistare interessanti accessori, così da facilitare il nostro lavoro.

- **Casa** Sortasoft
- **Requisiti** PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 8,5 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 8.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Funky Farm\Uninstall** e scegliamo di rimuovere completamente il gioco. Ogni traccia di *Funky Farm* sarà automaticamente eliminata dal nostro sistema.

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@ futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione dei driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Per mancanza di spazio, questo mese troveremo la consueta raccolta di giochi shareware solamente sul DVD. Per allietare le nostre pause tra un demo e l'altro, avremo a disposizione *Strike Boll*, una nuova incarnazione del mai dimenticato *Arkonoid*, tre interessanti puzzle game e *Wild West Wendy*, in cui dovremo aiutare la bella Wendy a gestire al meglio il suo Saloon, servendo gli irascibili clienti nel minor tempo possibile.

La sezione Utility ci offre tutti i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, storico programma realizzato per estrarre e creare file compressi, o come l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, che ci consente di leggere i documenti in formato pdf. Tra le Utility, vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole disponibili per i nostri giochi preferiti.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Come sempre, sia sui CD che sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione delle soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare tutti i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarcela in qualsiasi situazione.

Questo mese, la sezione Mod sui CD si limita all'immancabile materiale aggiuntivo per il gioco allegato, *IL-2 Sturmovik – Forgotten Bottles*. Oltre alle copertine, sia in formato CD, sia in quello DVD, troviamo il manuale in italiano, le schede riassuntive dei comandi (in italiano e in inglese), una fondamentale patch e un buon numero di add on per aumentare la longevità dello spettacolare simulatore di volo da combattimento.

Il DVD questo mese ci offre un corposo assortimento di video, tra cui spiccano anteprime di titoli a lungo attesi. Potremo dare un'occhiata alle nuove fatiche della mai dimenticata Lara Croft in *Tomb Raider Legend*, o valutare i poteri divini di cui disporremo in *Black & White II*.
Immancabile, una raccolta di Gol del Mese, che stavolta comprendono anche una divertente autorete.

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 Euro

Se non vi basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troverete i seguenti contenuti speciali.

DEMO

AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

In questo demo temporizzato, possiamo giocare con la versione completa dell'RTS ispirato alle battaglie campali della guerra civile americana, ma solo per 60 minuti. Per farlo, lanciamo il file d'installazione **gettysburgsetup.exe** cliccando su Esegui.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION MULTIPLAYER

P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Dopo la versione single player, ecco il demo multigiocatore per lo strategico in tempo reale firmato Atari, che ci consente di saggiarne le potenzialità via LAN o in modalità skirmish sulle due mappe messeci a disposizione (Fistful of Sand e The Last Battlefield). Per installare la versione dimostrativa, clicchiamo su Esegui lanciando l'eseguibile auto-installante **actofwar_multi_demo_us.exe**.

AURORA

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB

Sviluppata dagli intraprendenti Michel Palucci e Alex Restaino, *Aurora* è una classica avventura poliziesca destinata a vedere la luce alla fine di quest'anno. Nel frattempo, proviamo il demo parziale lanciando il file **Setup Aurora.exe** contenuto nell'archivio **Demo Aurora.rar**, ma solo dopo aver letto attentamente le istruzioni preliminari. Nel caso comparisse un messaggio d'errore, clicchiamo su OK e il demo partirà senza problemi.

CHARIOTS OF WAR

PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 4 MB

Sviluppato da Slitherine Software, il gioco strategico in tempo reale storico *Chariots of War* si fa conoscere attraverso questo demo temporizzato, che dà modo di sperimentare le sue meccaniche di gioco per tre ore semplicemente lanciando il file d'installazione **cowdemo.exe**.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Il demo (in inglese) dello strategico in tempo reale di CDV include due tutorial (rispettivamente per sergenti e ufficiali maggiori), due battaglie (Ulm e Aspern-Essling) e la mappa skirmish Dangerous Neighbors, da provare dopo aver provveduto all'installazione grazie all'eseguibile **cossacks2_demo_en.exe**. Abbiamo pubblicato la recensione di *Cossacks II: Napoleonic Wars* a pagina **104**.

JUICED

PIII 933 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Questa è la seconda versione, migliorata graficamente e corretta nell'interfaccia di controllo, del demo di *Juiced*, ennesimo gioco di guida dedicato all'affascinante modo delle corse clandestine. Lasciamo che l'eseguibile **juiced_pc_demo_v2.exe** ci guidi nell'installazione.
Per leggere la recensione di *Juiced*, andiamo a pagina **120**.

LEGION GOLD

PII 300 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 4 MB

Il secondo gioco di Slitherine Software che presentiamo è sempre uno strategico in tempo reale storico, stavolta ambientato all'epoca dell'Impero Romano. Installando il demo tramite il file **legiongolddemo.exe**, potremo comandare i poderosi eserciti per un massimo di tre ore.

MYTHIC BLADES

PIII 600 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Da Vermillion Entertainment, ecco arrivare la versione demo di *Mythic Blades*, un picchiaduro ad ambientazione mitologica, grazie a cui duellare con due dei tanti personaggi disponibili nel gioco completo. Clicchiamo su Esegui per far partire **Mythic_Blades_Demo.exe** e installare il demo.

PARIAH

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Dopo il demo multiplayer contenuto sul DVD del mese scorso, GMC ci offre anche la versione dedicata a illustrare le potenzialità single player dell'FPS targato Digital Extremes. Per giocare, è necessario lanciare il file **Pariah_PC_demo_single.exe**.

PSYCHONAUTS

P4 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

L'ultima versione disponibile, quindi la più completa, per il demo del divertentissimo gioco d'azione/avventura firmato Double Fine Productions. Per installarla, clicchiamo su Esegui, o lanciamo manualmente l'eseguibile **psychodemo-1_01.exe**.

RISING KINGDOMS

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Nel demo dell'interessante RTS fantasy *Rising Kingdoms* possiamo testare numerosi aspetti del gioco completo, dall'editor di mappe al tutorial; dal gioco multiplayer (2 mappe disponibili) alla campagna in singolo (1 missione). La procedura avviabile grazie al file **risingkingdoms_demo.exe**, ci guiderà nell'installazione.

SCUDETTO 5

PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 4 MB

Lo scudetto vero non è andato alla nostra squadra del cuore? Consoliamoci con quello virtuale, provando la versione italiana del demo di *Scudetto 5*. Il file **FrenchItalian-Demo.exe** è tutto quello che ci serve per installarlo e iniziare la scalata al titolo.

TRIBAL TROUBLE

PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Il curioso RTS sviluppato da Oddlabs ci mette nei panni di un capo tribù impegnato a espandere i territori del proprio clan. Il demo, contenuto nel file auto-installante **TribalTroubleSetup.exe**, include sei tutorial e alcune mappe single player e multiplayer.

PATCH

ARMIES OF EXIGO - PATCH V1.4

La patch 1.4 per *Armies of Exigo* apporta una grande quantità di correzioni migliorative allo strategico fantasy sviluppato da Black Hole, improntate soprattutto al bilanciamento dell'esperienza di gioco. Lanciamo l'installazione automatica eseguendo il file **aox_patch_1_4.exe**.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS PATCH V1.1

Il secondo capitolo di *Cossacks* può contare su un aggiornamento che migliora le modalità skirmish e multiplayer e le performance del gioco anche sui sistemi meno potenti. L'eseguibile **C2_Patch_v1_1.exe** si occuperà per noi dell'installazione automatica della patch.

DUNGEON LORDS PATCH UPDATE V1.1

Prima patch per il gioco di ruolo di DreamCatcher, che, una volta installata, introduce nuovi poteri e incantesimi, oltre a darci modo di saltare i dialoghi con i personaggi non giocanti. Tutto quello che resta da fare, quindi, è cliccare su Esegui, lanciando il file auto-installante **dlords1.0-1.1_update.exe**.

EMPIRE EARTH II PATCH UPDATE 1.05

Il primo aggiornamento disponibile per il secondo capitolo di *Empire Earth* corregge alcuni problemi di connessione riscontrati con i server Gamespy e aggiunge la comoda funzione di autopatch. Lanciamo l'eseguibile auto-installante **ee2_update_it_100_105.exe** per installare questa prima patch, la numero 1.05.

GTR - PATCH UPDATE 1.4.0.0

Le principali innovazioni apportate dall'update 1.4.0.0. consistono in una più efficiente gestione degli accessi alla memoria e nel supporto della piattaforma RaceMore. Lanciamo il file **GTR_Update_1400_IT.exe** per rendere sempre più completa la simulazione targata Simbin.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

■ IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO - PATCH V1.02 ITA
La seconda patch per la versione italiana dell'RTS di EA ispirato alla saga cinematografica de "Il Signore degli Anelli" migliora la gestione della connessione online, oltre a perfezionare il bilanciamento delle unità. Installiamo la patch avviando l'installazione automatica grazie all'eseguibile **lotrbfme-102-italian.exe**.

■ MVP BASEBALL 2005 - PATCH 3.0
Questa terza patch per il gioco di baseball targato EA si occupa principalmente di aggiornare i roster delle squadre della MLB all'11/4/2005. Per installare l'aggiornamento, clicchiamo su Esegui o lanciamo manualmente il file d'installazione **mvp2005patch3.exe**.

■ PARIAH - PATCH 1.01
Digital Extremes ha pubblicato questa prima patch ufficiale per *Pariah*, che corregge alcuni problemi di caricamento riscontrati con Windows 98 e ME. Lanciamo l'eseguibile auto-installante **pariah_patch_v1[1].01.exe** per aggiornare *Pariah* all'ultima versione.

■ SILENT HUNTER III - PATCH V1.3
Il miglior simulatore di sommergibili della Seconda Guerra Mondiale si perfeziona ulteriormente, grazie a questo aggiornamento, che migliora l'interfaccia e corregge alcuni difetti grafici di giocabilità.
Installiamo senza attendere la patch, contenuta nel file **silent_hunter_3_dvd_1.3_emea.exe**.

■ STRONGHOLD 2 - PATCH V1.1 ITA
Prima patch ufficiale per la versione italiana del gioco gestionale ambientato nel periodo medievale, che aggiunge il supporto LAN per la modalità multiplayer e modifica la Modalità di Costruzione Libera. Facciamo clic su Esegui per lanciare il file **stronghold2_v1.1_update_it.exe**, dando il via all'installazione dell'aggiornamento.

■ WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR - PATCH UPDATE 1.30
Una patch che aggiorna la versione 1.20 dello strategico di Relic a quella 1.30, inserendo una nuova modalità Observer e apportando altre correzioni significative al gioco. Per installarla, eseguiamo il file **dow-130.exe**, dopo aver controllato che il titolo sia già aggiornato alla versione 1.20.

■ ADD ON

■ BATTLEFIELD 1942 BATTLEFIELD 1918 MR2
Un completissimo Mod, che ci consente di passare dalla Seconda alla Prima Guerra Mondiale, grazie alle 27 mappe su cui si muovono più di 26 tipi di mezzi terrestri, 28 aerei e 3 navali, tutti assolutamente fedeli alle controparti reali protagoniste della Grande Guerra. Clicchiamo su **BF1918_MR2.exe** per far partire automaticamente l'installazione.

■ BATTLEFIELD 1942 EVE OF DESTRUCTION V0.41
La versione 0.41 di questo popolare Mod per *Battlefield 1942* include nuove armi (come la mitragliatrice M163 "Vulcan"), veicoli modificati e mappe inedite. Facciamo doppio clic sull'eseguibile **eod_v0.41.exe** per installare il Mod, quindi applichiamo la relativa patch lanciando l'eseguibile **eod_v.42_patch.exe**.

■ BATTLEFIELD VIETNAM INSURRECTION 1776
La versione "alfa" di un interessante Mod per *Battlefield Vietnam*, che ci consente di vivere in prima persona alcune eccitanti battaglie della guerra d'Indipendenza americana, anche a cavallo (più o meno)! Per tornare indietro nel tempo di 200 anni, dal Vietnam ai nascenti Stati Uniti, basta lanciare il file **Insurrection1776Alpha0.3.exe**.

■ CALL OF DUTY - REVOLT V1X
L'ultima versione di questo Mod d'ispirazione moderna per il sempre valido *Call of Duty* aggiunge la mappa Stock_Stalingrad e ottimizza il bilanciamento del gioco e la sua resa grafica. Installiamola lanciando l'eseguibile **revolt_1x.exe**, e seguiamo le istruzioni a video.

■ F1 CHALLENGE '99 - '02 WGTS MOD
Il *World GT Series Mod* per il flessibile *F1 Challenge* di EA offre un modello di guida verosimile, una raffinata Intelligenza Artificiale con cui confrontarsi e la bellezza di 35 team GT. Per installare il Mod, clicchiamo sull'eseguibile **WGTS_100.EXE**.

■ FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH MOD TOOLS
Questo pacchetto comprende character tools, mood tools e art tools. Installiamo i Mod Tools lanciando l'eseguibile **ffvt3r_mod_tools.exe** e seguiamo le istruzioni.

■ GTR - CIRCUITI VARI
Altre piste nuove di zecca (Barhain, Imola 1994, Jarama, Phillip Island, Virginia International e Zandvoort) per il capolavoro dei SimBin. Per applicare i circuiti non auto-installanti, decomprimere gli archivi nella cartella di gioco **GTR\Gamedata\Locations**. È possibile che alcuni tracciati non siano perfettamente compatibili con la patch 1.4.0.0.

■ HALF-LIFE - FIREARMS V3.0
Un Mod che, grazie al suo stile tutto orientato verso il gioco di squadra, ci fa ri-apprezzare il fascino dell'intramontabile *Half-Life* originale. Clicchiamo sul file **firearms_v30_full.exe** per far partire l'installazione automatica dell'ultima versione.

■ HALF-LIFE 2 - GARRY'S MOD V8.0
Tra le novità introdotte dalla versione 8.0 del celebre *Garry's Mod*, il Mod che meglio sfrutta i grandiosi algoritmi fisici di *HL 2*, la più gradita è la possibilità di selezionare un vasto numero di nuove modalità di fuoco secondarie. Lanciamo l'eseguibile **gmod_eight.exe** per installare il Mod nella directory corretta (**Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**), quindi selezioniamolo dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ HALF-LIFE 2 - MAPPE
Altra iniezione di mappe extra per *Half-Life 2 Deathmatch*. Estraiamo gli archivi **dm_mine.zip**, **vman_2forts.zip** e **vman_maps.zip** nella cartella **Programmi\Valve\Steam\SteamApps*account Steam*\half-life 2 deathmatch\hl2mp**. Dopodiché, lanciamo *Half-Life 2 Deathmatch* e selezioniamo la mappa voluta.

■ HALF-LIFE 2 PLAN OF ATTACK V1.1
Un Mod prettamente multiplayer, che esalta la componente strategica degli scontri a fuoco. Lanciamo l'eseguibile **plan_of_attack_-_beta_1.1_full.exe** per installare il Mod, e inseriamo, quando richiesto, il percorso d'installazione corretto (**Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**). Per giocare, selezioniamo *Plan of Attack* dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

■ IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES - MATERIALE AGGIUNTIVO
Patch, add on, manuale in italiano, copertine, schemi riassuntivi dei tasti: il supporto per il gioco allegato di questo mese è pressoché totale. Ricordiamo di leggere attentamente il file **Leggimi.txt** presente nella cartella Add On e quelli presenti in ogni directory delle campagne e del DCG.

■ MASTER OF ORION III MASTERMASTERMOD V1.0
Facciamo doppio clic sull'eseguibile auto-installante **mastermastermodv100.exe** per goderci questo assortimento di Mod, a patto di aver aggiornato il gioco alla versione 1.2.5.

■ MORROWIND - GUIDA DI CONSULTAZIONE RAPIDA
Insieme al manuale, compattato nell'archivio **Morrowind manual.rar**, troviamo anche il file **MM_WpnSkill.esp**, un plugin da utilizzare con *Morrowind*.

■ MORROWIND MATERIALE VARIO
All'interno dell'archivio **PLUG_MORRO_MPT_ITA.rar** sono contenuti decine di plugin organizzati in 15 sottocartelle, secondo le categorie d'appartenenza (vestiti, grafica, creature, eccetera), tutti accompagnati da esaustive istruzioni d'utilizzo in italiano.

■ NASCAR RACING SEASON 2003 CARSET
Per aggiungere due set di livree inedite a quelli originali disegnati da Papyrus per *NASCAR Racing 2003 Season* basta lanciare i relativi file auto-installanti, **mgrfx05cuphr.exe** e **mgrfx1997cup.exe**.

■ PRO EVOLUTION SOCCER 4 SUPERPATCH 2004/2005 FIX 1.1
L'ultimissimo aggiornamento per la versione 1.0 della *SuperPatch 2004/2005* per *PES 4*, che include nuove maglie e valori aggiornati per le statistiche dei calciatori. La procedura per applicare il Fix alla versione 1.0 della *SuperPatch* (che dev'essere già installata) non è semplicissima, quindi leggiamo con attenzione le istruzioni contenute nell'archivio **Fix 1.1.rar**.

■ SHAREWARE

Acquacade
Bombard
Fruitlockers
Strikeball
WildWestWendy

■ VIDEO

Questo mese, i filmati di: *Alan Wake*, *Black & White II*, *Commandos Strike Force*, *Dark Sector*, *Fahrenheit*, *GTR – King of Ovals*, *Gothic 3*, *Prince of Persia 3*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Tomb Raider Legend* e la rubrica video Gol del Mese.

GIOCO COMPLETO
IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

I duelli aerei sul fronte orientale attendono nuovi assi. Preparatevi a decollare con uno dei migliori simulatori di volo da combattimento apparsi finora!

COME GIOCARE

IL-2 Sturmovik Forgotten Battles è un simulatore di volo da combattimento ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, sul fronte russo. Il gioco è interamente in inglese. Per arrivare a volare nella maniera più rapida, inserite il CD 1 nel lettore e seguite le istruzioni contenute nei paragrafi **Installazione e disinstallazione** e **Setup del gioco**. Data la complessità del titolo è essenziale che, insieme alle descrizioni di questa guida, vi armiate di un po' di pazienza e leggiate il manuale in italiano in PDF contenuto nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Manuale in italiano** del CD 3 e del DVD. Abbiamo tradotto anche la scheda riassuntiva dei comandi in PDF; l'abbiamo inserita, insieme a quella in inglese, nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Schede riassuntive dei comandi**. Altro passo necessario è quello di applicare la patch 1.22, come spiegato in **Aggiornamento del gioco**. L'aggiornamento è essenziale per giocare in multiplayer, oltre che per disporre del programma nella versione più recente e dei nuovi velivoli introdotti dal momento della sua uscita sugli scaffali. Nel CD 3 e nel DVD, inoltre, troverete molte campagne di guerra aggiuntive, sviluppate dagli appassionati, per cimentarsi nei cieli di altri fronti del secondo conflitto mondiale.

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima per giocare a *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles* consiste in un Pentium III 800, 256 MB di RAM, una scheda 3D 32 MB compatibile con DirectX 8.1, una scheda audio compatibile DirectX 8.1, un lettore CD-ROM 4x e 1,24 GB di spazio su disco fisso. I requisiti consigliati vedono un Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 8.1 e una connessione a Internet, per giocare in multiplayer sulla Grande Rete. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000, XP. Consigliamo, inoltre, di dotarsi di un joystick con un buon numero di pulsanti.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inserite il CD 1 di *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles* nel lettore. Apparirà un box che chiederà che lingua desiderate scegliere per l'installazione. Selezionate **English (United States)** e cliccate su **OK**. Sullo schermo comparirà il menu di installazione. Cliccate su **Install** e, alla schermata di benvenuto, su **Next**. Rispondete **Yes** alla domanda per accettare l'accordo di licenza; apparirà la schermata in cui vi verrà chiesto di indicare la directory in cui desiderate installare il gioco. Se quella prefissata (**C:\Programmi\Ubi Soft\IL-2 Sturmovik Forgotten Battles**) vi va bene, cliccate su **Next**, altrimenti selezionate **Browse** e, nella finestra successiva, digitate l'indirizzo della directory in cui copiare i file di *Forgotten Battles*, cliccando su **OK** e poi su **Next**. Cliccate un'ultima volta su **Next** e il programma di installazione inizierà a copiare i file del gioco sull'hard disk. A circa metà del procedimento, verrà richiesto di inserire il secondo CD di gioco nel lettore (**Please insert the disk: 2**). Eseguita questa operazione, cliccate su **OK** e il programma copierà i file mancanti. Una volta completata l'installazione, verrà domandato se si vuole installare la versione 8.1 di DirectX. Se il vostro PC è già aggiornato a tale versione (o a una superiore), cliccate su **No**; altrimenti su **Sì**, quindi su **Yes** e, alla fine delle operazioni, su **OK**. DirectX 8.1 sarà presente sul PC. Ora, il programma di installazione chiederà se volete installare l'utility *Ubi.com* indispensabile per giocare online sui server ufficiali di Ubisoft (**di cui trattiamo nel paragrafo Il Multiplayer su Ubi.com e sui server di GMC**). Per farlo, cliccate su **Avanti**, in caso contrario su **Annulla**. Se decidete di installare *Ubi.com*, apparirà la schermata dell'accordo di licenza. Rispondete **Sì** per accettarlo; accederete alla schermata in cui viene chiesto di indicare la directory in cui si desidera collocare l'utility stessa. Se quella prefissata (**C:\Programmi\ubi.com**) va bene, cliccate su **Avanti**, altrimenti selezionate **Sfoglia** e, nella finestra successiva, digitate l'indirizzo della directory in cui desiderate copiare i file, cliccando su **OK** e poi su **Avanti**. Cliccate un'ultima volta su **Avanti** e il programma di installazione inizierà a copiare i file di *Ubi.com* sull'hard disk. Terminata l'installazione di *Ubi.com*, una schermata chiederà se si vuole lanciare l'utility automaticamente ogni volta che Windows viene avviato, e se si intende avviarla immediatamente. Cliccate nel riquadro accanto alle azioni che intendete eseguire (selezionando quelle desiderate facendo apparire in esso il segno di spunta), quindi su **Fine**.

La schermata successiva chiederà se si desidera registrare il gioco presso Ubisoft. Inserendo la vostra età farete apparire l'opzione per registrarvi online. Cliccando su **Cancel** farete comparire una finestra con tre opzioni; cliccando su **Yes** il programma dopo quindici giorni chiederà di nuovo se ci si vuole registrare; cliccando su **Never Register** si deciderà di non registrare mai il gioco; infine, cliccando su **Register Now** si tornerà alla schermata di registrazione. L'ultimo passo consisterà nel decidere le impostazioni grafiche e audio per *Forgotten Battles*, cui abbiamo dedicato il paragrafo **Il Setup del Gioco**. A questo punto, cliccate su **OK** e su **Finish**. Il gioco sarà stato installato sul vostro computer. Per disinstallare *Forgotten Battles*, nel menu Programmi selezionate il gruppo **Ubi Soft/IL-2 Sturmovik Forgotten Battles** e, all'interno, scegliete **Remove IL-2 Sturmovik Forgotten Battles**. Alla richiesta: **Disinstallare Prodotto**, selezionate **Sì**.

AGGIORNAMENTO DEL GIOCO

Per aggiornare *Forgotten Battles*, esplorate il CD 3 dei demo o il DVD fino alla cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Patch**, in cui è contenuto il file **il2_fb_v1.0_to_v1.22.exe**. Fate doppio clic sull'eseguibile in questione e apparirà una finestra di WinZip Self-Extractor dove vi verrà chiesto di specificare la cartella in cui decomprimere il contenuto della patch. Il percorso che troverete scritto sarà **C:\Program Files\Ubi Soft\IL-2 Sturmovik Forgotten Battles**, ma la directory predefinita in cui viene installato *Forgotten Battles* è **C:\Programmi\Ubi Soft\IL-2 Sturmovik Forgotten Battles**. Di conseguenza, modificate il percorso in modo che i file vengano scritti nella cartella corretta (se avete installato il titolo in un altro punto, specificatelo). Fatto ciò, cliccate su **Unzip** e lasciate selezionata con il segno di spunta la voce **Overwrite files without prompting**. Al termine dell'operazione, cliccate su **OK** e chiudete la finestra di WinZip Self-Extractor. Il gioco sarà aggiornato alla versione 1.22. *Forgotten Battles* 1.22 è essenziale per giocare su Internet e per disporre di tutti i velivoli introdotti nelle patch precedenti. In questa guida, faremo sempre riferimento a *Forgotten Battles* cui sia stata applicata la patch 1.22.

I TASTI PRINCIPALI

IL-2 Sturmovik Forgotten Battles è un simulatore di volo e, come tale, si gioca al meglio equipaggiandosi con un buon joystick con pulsanti, bottoncino per il coolie hat, manetta per la gestione del motore e supporto Force Feedback. È comunque avvicinabile anche con la sola tastiera. Di seguito, riportiamo i tasti di uso più frequente, ma per una lista completa, vi rimandiamo alle schede riassuntive contenute nel CD 3 dei demo e nel DVD, nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Schede riassuntive dei comandi**. Ricordiamo che i tasti sono configurabili a piacere, accedendo alla voce **Controls** nel menu principale.

COMANDI DI VOLO

Timone Profondità su (Muso in su) .... **Freccia in basso**
Timone Profondità giù (Muso in giù) .... **Freccia in alto**
Alettoni Sinistra (Inclinarsi sinistra) .... **Freccia sinistra**
Alettoni Destra (Inclinarsi destra) .... **Freccia destra**
Timone dir. tutto Sinistra (Ruotare sinistra) .... **Z**
Timone dir. tutto Destra (Ruotare destra) .... **X**
Timone dir. Sinistra .... **,**
Timone dir. Neutro .... **-**
Timone dir. Destra .... **.**
Accende/Spegne Motore .... **I**
Aumenta Potenza Motore .... **TastNum+**
Diminuisce Potenza Motore.................................. **TastNum-**
Spinta d'emergenza Acc/Spento .... **W**
Ipersostentatori (Flap) su....................................... **F**
Ipersostentatori (Flap) giù..................................... **V**
Carrello su/giù .... **G**
Freni carrello .... **B**
Sganciare serbatoi ausiliari.................................... **Ctrl+T**
Arma 1 .... **Invio**
Arma 2 .... **Backspace**
Arma 3 .... **Spazio**
Arma 4 .... **Alt+Spazio**

CONTROLLI MITRAGLIERE

Fuoco.. **Tasto sinistro del Mouse**
Controllo puntamento torretta.............................. **Movimento del Mouse**

VISUALI

Posizione del Pilota o del mitragliere .... **C**
Ruota visuale .... **Movimento del Mouse**
Zoom avanti (Esterno) .... **Tasto sin. Mouse+Mouse su**
Zoom indietro (Esterno).. **Tasto sin Mouse+Mouse giù**
Visuale ampia .... **Pag giù**
Visuale normale.. **Fine**
Visuale mirino .... **Canc**
Visuale abitacolo... **F1**
Visuale senza abitacolo .... **Ctrl+F1**
Visuale esterna **F2**
Visuale passaggio davanti a telecamera **F3**
Visuale inseguimento **F8**
Attiva/disattiva puntatore bombe........................... **Shift+F1**

VISUALI TEMPORANEE

Alterna tra Vis. temporanea/panoramica................. **F9**
Guarda avanti .... **Tast. Num 8**
Guarda avanti sinistra .... **Tast. Num 7**
Guarda avanti destra .... **Tast. Num 9**
Guarda indietro sinistra .... **Tast. Num 1**
Guarda indietro destra .... **Tast. Num 3**
Guarda in alto .... **Tast. Num 5**
Guarda in basso .... **Tast. Num 2**
Guarda a sinistra .... **Tast. Num 4**
Guarda a destra .... **Tast. Num 6**

COMUNICAZIONI

Attiva/Disattiva comunicazioni .... **Tab**

ALTRI COMANDI

Attiva/Disattiva Autopilota .... **A**
Paracadutarsi .... **Ctrl+E**
Luci abitacolo .... **Ctrl+L**
Attiva/Disattiva Mappa... **M**
Accelerare Tempo x2/x4/x8 .... **]**
Tempo normale... **à**
Decelerare Tempo x2/x4 .... **[**
Pausa .... **P**

IL SETUP DEL GIOCO

Verso la fine della procedura d'installazione di *Forgotten Battles* vi verrà chiesto di procedere al Setup del gioco per quanto riguarda grafica, sonoro, joystick ed eventuale connessione a Internet. Per esaminare le voci una a una, basterà cliccare sulle tab Driver, Video, Joystick, Sound e Network.

Driver: In questa sezione, sceglierete quali librerie grafiche usare (DirectX o OpenGL), la risoluzione, se far girare il titolo in finestra o a schermo intero (rispettivamente, Windowed o Full Screen), se sfruttare o meno lo **Stencil Buffer** (migliora la qualità delle ombre a scapito delle prestazioni) e se vedere l'introduzione di *Forgotten Battles* a ogni avvio (il segno di spunta di fianco a Intro). Consigliamo di sfruttare le librerie DirectX, compatibili con tutti gli acceleratori 3D. I possessori di schede NVIDIA potrebbero migliorare di un piccolo margine le prestazioni selezionando OpenGL.

Video: Se la vostra scheda video è elencata tra quelle presenti nella lista a scomparsa, selezionatela. Diversamente, o se preferite avere un maggior controllo sulle impostazioni grafiche, scegliete **Custom**. In questo modo, appariranno ulteriori opzioni. Per una maggiore velocità di esecuzione a scapito dei dettagli, vi consigliamo di attivare il **trilinear Texture mipmap filter**, la **Texture Compression a 16 bit** e disattivare tutto il resto (togliendo i segni di spunta). Per un impatto estetico ottimale, invece, selezionate **anisotropic** nel **Texture mipmap filter, Texture compression S3TC** e abilitate ogni altro parametro disponibile (opzione consigliata da una scheda 3D GeForce3/ Radeon 8500 in su).

Joystick: Mettete il segno di spunta per abilitare il Joystick quale periferica di controllo; opzione vivamente consigliata.

Sound: Consigliamo di scegliere dal menu a tendina l'opzione Custom per personalizzare il supporto sonoro. Per quanto riguarda il parametro **Playback Channels** (il numero di suoni riprodotti contemporaneamente), a meno di possedere una CPU lenta abbinata a una scheda audio integrata, consigliamo il valore **32**. In **Speaker Type** indicate il tipo di altoparlanti di cui è dotato il vostro PC (partendo dalle cuffie Headphones, passando per le casse stereo Desktop speakers, e i Quadrophonic – quattro altoparlanti più subwoofer, fino ai sistemi Surround 5.1 o superiori). Se la vostra scheda sonora supporta l'accelerazione hardware del suono (tutte le periferiche sonore recenti, anche se integrate sulla motherboard), spuntate l'opzione **Audio enhancements and hardware acceleration**. Il **3D engine mode** (Balanced – bilanciato, Minimal – più veloce e Full – più lento) va impostato in relazione alla potenza del proprio sistema, mentre il **Sampling Rate** andrebbe tenuto al massimo. Le opzioni contenute nella zona **Radio chatter** riguardano le comunicazioni tramite microfono tra giocatori in carne e ossa, in multiplayer.

Network: Indicate il tipo di connessione a vostra disposizione e decidete (spuntando la voce), se scaricare o meno le skin degli avversari durante le partite multiplayer. Lasciate la Porta (Port) al parametro predefinito.

MANUALE E COPERTINE

Sul CD 3 e sul DVD di GMC abbiamo inserito le copertine del gioco completo da stampare (**Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Copertina per DVD** e **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Copertina per CD**). Chi avesse acquistato la versione DVD potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *IL-2 Sturmovik Forgotten Bottles*. Il manuale in italiano del gioco, invece, è consultabile in formato PDF (previa installazione di Acrobat Reader, presente nel CD 3 e nel DVD) nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Manuale in italiano**. All'interno della directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Schede riassuntive dei comandi**, troverete anche le schede riassuntive in PDF e in lingua italiana e inglese con tutti i comandi del gioco. Vi esortiamo a leggere attentamente il manuale d'istruzioni di *Forgotten Bottles*, per gustare al meglio questo fantastico simulatore.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, http://forum.gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

PER CONTINUARE...

Come capirete lasciandovi coinvolgere dal gioco, *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles* è un simulatore di volo dalle potenzialità realmente vaste. La serie *Sturmovik* non si esaurisce qui e si è evoluta ulteriormente con l'espansione *Ace Expansion Pack* per *Forgotten Battles* e con il terzo capitolo intitolato *Pacific Fighters*. Il disco aggiuntivo offre nuovi aerei sia tra quelli pilotabili, sia tra quelli gestiti dalla I.A., campagne di guerra inedite e scenari quali le Ardenne e la Normandia. *Pacific Fighters*, invece, sposta l'obiettivo sulle battaglie aeronavali nel Pacifico, sempre durante la Seconda Guerra Mondiale. Vi accorgerete, navigando su Internet o giocando in multiplayer sui server online di Ubisoft, che la maggior parte della comunità virtuale si diletta con *Forgotten Bottles+Ace* o, meglio ancora, con *Forgotten Bottles+Ace+ Pacific Fighters*. Il nuovo capitolo, infatti, può essere installato sia come gioco a sé stante, sia come parte di un unico simulatore composto da *Forgotten Bottles* e dalla sua espansione. Accanto ai prodotti di Ubisoft, il distributore Matrix Games (**www.matrixgames.com**) ha in catalogo *Operation Barbarossa* (la campagna dal '41 al '45 per i tedeschi e per l'URSS) e *Case Blue* (con le campagne sul fronte meridionale, concentrandosi sulla conquista della penisola di Crimea, su Stalingrado e sulla ritirata di Russia).

IL MENU PRINCIPALE

Lanciando *IL-2 Sturmovik Forgotten Bottles*, vi troverete nel menu principale del gioco, interamente in lingua inglese, come il resto del programma. Sul manuale d'istruzioni tradotto in italiano e presente nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Manuale in italiano** troverete illustrate più compiutamente le varie sezioni. Di seguito, però, vi forniamo una breve guida per orientarvi:

Single Missions: In questa sezione, avrete accesso alle missioni singole del gioco. Sono divise in cinque nazionalità, URSS, Germania, Finlandia Ungheria e Stati Uniti. Per ogni "schieramento", in **Mission Type** dovrete selezionare un modello di velivolo, che porterà a decidere tra un certo numero di sortite per quel determinato apparecchio (**Missions**). In **Description** leggerete un sunto stringatissimo dello scopo della missione, mentre con **Brief** procederete alla descrizione puntuale, alla mappa, e all'azione vera e propria.

Pilot Career: Le campagne offerte da *Forgotten Bottles* spaziano tra quattro nazionalità (**Country**): URSS, Germania, Finlandia e Ungheria. Sceglierete il grado militare del vostro pilota (**Rank**), considerando che gli scalini più alti della scala gerarchica vi premetteranno di avere più o meno aerei sotto il proprio comando. **Career** riguarderà le vostre preferenze di specializzazione tra pilota da caccia (**Fighter**), di bombardiere pesante (**Heavy Bomber**) e via dicendo. Non tutte le nazionalità avranno lo stesso spettro di specializzazioni. In alcuni casi, poi, viene indicato il modello di velivolo (Sturmovik o Stuka). Di conseguenza, è bene scoprirne le caratteristiche nella sezione **View Objects**. **Description** riporta una breve descrizione del genere di campagna e **Difficulty** permetterà di accedere alla configurazione del livello di difficoltà dell'intera campagna.

Multiplay: Permette di accedere alla schermata da cui lanciare le partite tra più giocatori, su Internet o in LAN.

Quick Mission Builder: Per generare rapidamente una missione, definendo alcuni parametri secondo le proprie preferenze, questa è la sezione ideale. Ne illustriamo il funzionamento di massima nel paragrafo **Per Sgranchirsi le Ali**.

Full Mission Builder: *Forgotten Battles* offre anche un potente strumento per dar vita a missioni costruite in ogni dettaglio, secondo le proprie preferenze. Il funzionamento del Full Mission Builder non è esattamente intuitivo (come, invece, quello del Quick Mission Builder), di conseguenza, sarà bene studiare l'apposita sezione del manuale di gioco da pagina 46.

Training: La sezione d'addestramento copre un ampio spettro di situazioni, dal decollo e l'atterraggio, fino al combattimento tra caccia. Cliccando sul pulsante **Fly** assisterete a un filmato realizzato con il motore di gioco, in cui verranno illustrate le tecniche di volo e combattimento, tramite dei testi a schermo in inglese.

Play Track: Da qui, sarete in grado di gustare i filmati che avrete ripreso in missione o quelli già pronti.

Pilot: La sezione in cui creare e selezionare il pilota di cui vestirete i panni. Dandogli un nome, un cognome e un nome di battaglia.

Controls: Quasi ogni tasto di *Forgotten Battles* è configurabile a piacimento dall'utente. Per chi non conosce tutti i termini specifici in inglese, abbiamo inserito nel CD 3 dei demo e nel DVD sia la scheda dei tasti in inglese, sia quella in italiano. Basterà un veloce confronto per orientarsi. Con **Apply** confermerete le vostre scelte, mentre **Reset as Default** riporterà la mappa dei tasti alla situazione di partenza.

View Objects: L'archivio di mezzi aerei, terrestri, navali e di supporto (come l'artiglieria) di *Forgotten Battles* è molto vasto. In questa sezione li troverete descritti uno per uno, per schieramento. **View Object** vi mostrerà la rappresentazione grafica e **View Text** riporterà alla spiegazione testuale.

Credits: Visualizza i riconoscimenti relativi a *Forgotten Battles*.

Hardware Setup: La sezione hardware consente di configurare al meglio *Forgotten Battles* per quanto riguarda grafica, sonoro e connessione di Rete. Nella sotto-sezione Input è presente l'opzione per abilitare il Force Feedback (per i joystick che ne sono dotati) e per definire minuziosamente il funzionamento delle periferiche di controllo.

PER SGRANCHIRSI LE ALI

Per entrare in azione nel minor tempo possibile, vi consigliamo di seguire questo percorso.

Una volta lanciato il gioco, cliccate su **Pilot** nel menu principale. Scrivete il vostro nome (**Name**), il nome di battaglia (**Callsign**) che avete scelto, e il vostro cognome. Confermate con Select e tornerete al menu principale.

A questo punto, selezionate **Quick Mission Builder** e potrete delineare la vostra missione. Per iniziare, in **Your Flight**, scorrete nel menu a tendina **Aircraft**, fino a trovare il caccia P-51D-5NT, 1944 (ATTENZIONE, troverete l'aereo se avrete installato la patch 1.22). Nella sezione **Hostile** (nemici), selezionate 1 in **Num.** e Rookie in **Skill** (l'avversario sarà un novellino). Come **Aircraft** date al contendente un HE-111 H-2, 1941: un bombardiere bimotore. Completate l'operazione indicando 3000 come **Altitude** e Advantage in **Situation**. In questo modo, partirete a una quota più elevata rispetto al nemico.

È la volta di configurare il livello di difficoltà. Cliccando su **Difficulty** verrete portati nell'apposito menu, in cui avrete accesso a tutte le opzioni relative alla difficoltà. Per le prime partite, consigliamo di cliccare su **Easy** (facile) e di lasciare fare al computer. Con il tempo, potrete passare a **Normal** e a **Realistic**, per poi scendere nel dettaglio e ritagliare la partita secondo le vostre esigenze. Per capire come funzionano le singole opzioni, non c'è niente di meglio che leggere il manuale in italiano (directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Manuale in italiano**), da pagina 35. Con **Back**, tornerete al menu principale.

Dopo questo rapido percorso, basterà cliccare su **Fly** e vi ritroverete nell'abitacolo di un elegante Mustang, a caccia di un bombardiere bimotore tedesco. Cercate di mantenere la quota e la direzione e sfruttate i primi istanti di calma per prendere confidenza con la gestione della manetta del gas e delle visuali (vd. paragrafo **I tasti principali**). Il vostro avversario apparirà, dopo un po', all'orizzonte, dapprima come un puntino nero, poi identificato da alcune diciture in colore blu, che indicheranno il modello e la sua distanza da voi (in avvicinamento). Tenete presente che il primo passaggio sarà, probabilmente, testa a testa; dopodiché, tentate di impegnare il bombardiere e occhi aperti per le sue mitragliatrici di coda. Nel caso desideraste un aiuto in più, premete il tasto **M** e la mappa di volo di aprirà sullo schermo, indicando la vostra posizione e quella del nemico. Buona caccia!

STILI DI COMBATTIMENTO

Con *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles* non sarete limitati alla sola carriera di piloti da caccia. Scegliendo un modello di aereo differente (nella campagna, nelle missioni singole o agendo opportunamente nel Quick Mission Builder) avrete accesso ad altre "specialità" della guerra aerea.

Caccia: Volare a bordo di un monoposto è un'esperienza di grande libertà. Il pilota da caccia deve saper essere aggressivo e cauto al tempo stesso. Che si tratti di colpire dei bersagli a terra con razzi o bombe, o di attaccare una formazione di bombardieri, la seconda qualità gli assicurerà di tornare a casa tutto d'un pezzo. Quando ce la si vede con altri caccia, la musica cambia e il gioco diventa realmente pericoloso. In ogni caso, è sempre utile tenersi in contatto con i membri della formazione, usando il tasto **Tab** per aprire l'apposito menu.

Bombardiere leggero: Il pilota ha la responsabilità nei confronti del suo Paese e del mitragliere di coda che vola con lui. Non solo si troverà a muoversi in "zona calda" a bordo di un aereo non eccessivamente performante in quanto a manovrabilità, ma dovrà decidere cosa fare quando qualche avversario "rapace" sfuggirà alle attenzioni dei caccia di scorta (ammesso che ce ne siano). In quel caso, potrà valer la pena di abbandonare il carico e ritirarsi, o affrontare il nemico. Con il tasto **C** si accederà alla torretta posteriore e si controllerà la mitragliatrice tramite il mouse, facendo i conti con le munizioni.

Bombardiere medio/pesante: Come nel caso del bombardiere leggero, il pilota dovrà preoccuparsi di colpire i propri obiettivi, piuttosto che di impegnare gli avversari in tutta libertà. Gli aerei di questo genere avranno la manovrabilità di un pullman e la loro unica speranza consisterà nell'affidarsi alla difesa della formazione o dei caccia di scorta. Oltre a gestire più motori (i giocatori intraprendenti sapranno presto ottimizzare le prestazioni, spegnendo incendi con gli estintori, mettendo l'elica in bandiera e amministrando la potenza dei propulsori rimanenti), i bombardieri medi e pesanti daranno accesso a più postazioni difensive (tasto **C**) e al dispositivo di puntamento per sganciare gli ordigni (tasti **Shift+F1** nella postazione del puntatore).

CAMPAGNE DINAMICHE PER FORGOTTEN BATTLES

Quando selezionate la modalità Pilot Career (carriera) per il vostro pilota, *Forgotten Bottles* utilizza un programma apposito per generare le missioni che affronterete. Tale programma tiene conto dei risultati ottenuti nelle missioni precedenti e crea nuove situazioni, che simulano il progresso della guerra, spostamento delle linee del fronte incluso. Molti giocatori, però, hanno trovato questo sistema alquanto "generico" e non realmente in grado di trasmettere una sensazione di realismo nell'andamento delle vicende belliche. Per questa ragione, un appassionato di nome Lowengrin ha, con molta pazienza, codificato una nuova utility, chiamata *Dynamic Compoign Generotor* (DCG) che consente a tutti di creare e gestire campagne dinamiche alquanto realistiche - dalla definizione della situazione bellica di partenza, al controllo di tutti i parametri capaci di influenzare l'andamento dello scontro. Perfino i mezzi terrestri (come carri e artiglieria) parteciperanno agli scontri, duellando per il controllo delle aree chiave della mappa. L'unico avvertimento per il giocatore italiano è che l'impiego del DCG non è affatto intuitivo e richiede un'attenta lettura del manuale di istruzioni - solo in inglese.
In ogni caso, abbiamo incluso tale utility nel CD 3 e nel DVD (cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\DCG**, nel CD 3 la directory Add on è stata compressa in .ZIP per motivi di spazio), mentre, per chi vuole saperne di più, il sito di Lowengrin è raggiungibile a: **www.lowengrin.com**.
NOTA: Alcuni utenti potrebbero riscontrare il seguente messaggio (o uno simile) mentre utilizzano il programma: **The Class air.G50 assigned to hu1-3hu0 is not present in the class file. Edit the plane selection for the squadron in the Squadron Editor Panel.**
Si tratta di un bug raro, ma che può apparire su alcuni sistemi. Per qualsiasi problema tecnico riguardante il DCG, fate riferimento al forum di assistenza creato dal suo programmatore (in inglese), all'indirizzo **http://forums.jg1.org/index.php**. Ricordiamo che la redazione di Giochi per il Mio Computer e Ubisoft non possono fornire assistenza tecnica per utility realizzate da terze parti.

VOLARE UNA MISSIONE SINGOLA

La sezione Single Missions di *Forgotten Bottles* consente di accedere a una serie di missioni già pronte divise per schieramento, grazie a cui prendere confidenza con varie tipologie di velivoli e con percorsi di volo articolati. Per orientarsi tra gli apparecchi, consigliamo di consultare la sezione View Objects, nel menu principale, dove per ognuno troverete una descrizione dettagliata.

Selezionato Single Missions nel menu principale apparirà la schermata in cui scegliere per quale schieramento parteggiare (USSR, nel caso ora esaminato). In Mission Type sono riportati i tipi di velivolo disponibili. Selezionato, per esempio, un P-40, Mission Files offrirà una o più missioni, descritte sommariamente sotto Descriptions. Il tasto Brief confermerà la decisione effettuata.

La schermata successiva mostrerà la mappa di volo e il percorso suddiviso in punti di rotta (waypoint). Le azioni salienti (decollo, virata, attacco e atterraggio) sono rappresentate tramite icone. Per approfondirne il significato, leggete a pagina 32 del manuale in italiano. Sulla destra troverete un riassunto del contesto storico e i vostri ordini (in lingua inglese). Per spostarvi sulla mappa sarà sufficiente cliccarvi con il tasto sinistro del mouse e trascinarla.
Per zoomare, utilizzate il tasto destro.
Dei pulsanti Difficulty, Arming e Fly, posti alla base della schermata, trattiamo più estesamente qui di seguito.

Il tasto Difficulty porta alla schermata di definizione del livello di difficoltà della missione. Esistono tre opzioni (Easy, Normal e Realistic) che modificano automaticamente le singole voci, ma nulla vi vieta di cercare un equilibrio personalizzato. Per le singole opzioni, vi consigliamo di leggere attentamente il manuale contenuto nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Manuale in italiano**. In ogni caso, l'aspetto che può creare le difficoltà maggiori è il Separate Engine Start. Se non siete più che esperti con il gioco, vi consigliamo di lasciare "oscurata" questa voce. Con Back, tornerete alla schermata precedente.

Arming conduce alla schermata in cui definire il carico bellico del singolo velivolo o dell'intera formazione, ammesso che si sia al comando (sia nella campagna, sia nelle missioni singole). Nel menu a tendina Arming, Default rappresenta la scelta ottimale per l'azione. Il pulsante Apply confermerà le scelte fatte, ma prima di premerlo, cliccate su Aircraft customization.

In Aircraft customization sarete in grado di personalizzare alcuni parametri relativi all'aereo (accedendo a questa schermata nel Quick Mission Builder, tramite il tasto Advanced Setup, potrete persino cambiare il modello) e all'arsenale di bordo: Le **Weapon Convergence Distances** per **Machine Guns** (mitragliatrici), **Cannons** (cannoncini) e **Rockets** (razzi) indicano le distanza a cui i colpi delle armi in questione convergeranno in un punto; **Bombs Delay** (ritardo delle bombe) agirà sui detonatori degli ordigni, lasciandovi più o meno tempo per allontanarvi al momento dello sgancio; **Rockets Delay** (ritardo dei razzi) modificherà il detonatore a tempo dei razzi, tranne che in quelli perforanti. Apply confermerà le scelte attuate, riportandovi alla schermata precedente.

Una volta confermate le scelte e tornati alla mappa di volo, sarà tempo di selezionare Fly ed entrare in azione. Seduti nell'abitacolo del vostro aereoplano, avrete a disposizione la mappa di volo (tasto **M**) e un grande aiuto nel pilota automatico attivabile con il tasto **A**. Con **Tab**, inoltre, accederete alle comunicazioni con la vostra squadriglia. L'autopilota sarà in grado di mantenervi in rotta e persino di combattere per voi. In ogni momento, potrete abbandonare la missione schiacciando **Esc** e **Quit Mission**. Acquisita confidenza con le missioni singole, non vi resterà che sfidare le campagne di guerra, assicurandovi ore di incursioni. Per dominare i cieli e *Forgotten Bottles*, in ogni caso, è essenziale ricorrere anche al manuale in italiano.

IL MULTIPLAYER SU UBI.COM E SUI SERVER DI GMC

Per partecipare alle battaglie multiplayer di *Forgotten Battles* sui server Ubisoft è necessario avere installato il programma *Ubi.com* durante la procedura di installazione del gioco (come descritto nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**). Avviare una partita è semplice. Collegatevi a Internet, fate partire *FB* e, dalla schermata principale, selezionate l'opzione **Multiplay**. Apparirà una schermata con tre diverse scelte. Cliccate sulla prima **Play it on ubi.com** (se non avrete installato *Ubi.com* sul vostro PC **non** vedrete apparire questa opzione). Il programma si chiuderà e il client necessario per giocare su *Ubi.com* verrà automaticamente lanciato (ricordate di garantirgli l'accesso a Internet, nel caso il vostro computer sia protetto da un firewall). Il client vi informerà di eventuali aggiornamenti pubblicati per *Ubi.com*, provvedendo a scaricarli e a installarli (rispondete **Sì** alla domanda, se volete farlo). A questo punto, accederete alla schermata di login.

Se avete già un Account su Ubi.com (magari perché lo avete creato con un altro gioco), potete inserire i vostri dati e la password e accedere alla lobby principale. Altrimenti, dovrete creare un Account personalizzato. Cliccate su **Creare un Account** e farete apparire la pagina Web per la registrazione. Qui, dovrete indicare il vostro **Username**, la password che intendete usare, la vostra e-mail, la vostra data di nascita e la nazione in cui vi trovate. Opzionalmente, potrete richiedere di essere informati via e-mail delle novità Ubisoft e dei suoi patner, cliccando sui quadratini accanto alle due domande in fondo alla pagina. Compilata tutta la scheda, cliccate su **Submit**. A questo punto, apparirà il contratto di licenza. Cliccate su **Accept**: si aprirà una nuova pagina Web in cui indicare il vostro Nome, Cognome, codice postale e sesso. Opzionalmente, potrete anche rispondere al questionario sui vostri giochi preferiti. Cliccate su **Submit**: un messaggio di benvenuto vi confermerà che il vostro Account sarà attivo. Cliccate su **Go**. Vi troverete alla pagina principale di Ubisoft. A questo punto, fate ripartire *IL-2 Forgotten Battles* e seguite nuovamente la procedura già descritta per raggiungere la schermata di login. Inserite ora il vostro Username e la password che avete scelto durante la registrazione: accederete alla lobby del gioco.

Davanti a voi, apparirà un elenco di "stanze" dedicate ai vari giochi della serie *Sturmovik*. Le due che vi interessano sono **Il-2 FB: Dogfight** e **Il-2 FB: Coop**. La prima è dedicata alle battaglie in cui più giocatori si sfidano a duello, mentre la seconda permette di volare missioni cooperative in cui più piloti cercano di raggiungere un obiettivo comune. Cliccando su di esse, accederete alle "stanze" da cui entrare in contatto con altri partecipanti interessati alla vostra stessa modalità di gioco.

Ricordate che, per giocare, dovrete aver aggiornato *IL-2 Forgotten Battles* alla versione 1.22, come descritto nel paragrafo Aggiornamento del gioco.

All'indirizzo **http://gshelp.ubisoft.com/1.0/en/** troverete le indicazioni complete su come giocare nella lobby di Ubi.com, insieme a risposte e suggerimenti. Il servizio è in lingua inglese.

ATTENZIONE! Anche GMC metterà a disposizione due server per la modalità dogfight; per sfidarsi su questi ultimi cercate sempre la tag [GMC]. Troverete la password per accedere ai server di GMC a pagina 40.

IN VOLO SULLA STORIA

Sul CD 3 dei demo e sul DVD troverete una selezione dei migliori add on realizzati dagli appassionati per *IL-2 Sturmovik – Forgotten Battles*. Alcuni di essi sono vere e proprie "campagne", che ricostruiscono i momenti chiave del conflitto, non solo sul fronte russo. Ogni add on è corredato da un file Leggimi.txt in italiano, che ne illustra le modalità di installazione. Nel CD 3, per motivi di spazio, abbiamo compresso in .ZIP l'intera cartella Add on. Una volta scompattata, la struttura rimane quella indicata di seguito. Tra i contenuti aggiuntivi più corposi segnaliamo:

BARBAROSSA
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\Barbarossa
Presente su: CD 3, DVD

Una spettacolare campagna composta da 200 scenari creati da un appassionato tedesco. Si potrà volare con la Luftwaffe sul fronte russo dal 1941 al 1944, rivivendo tutti i momenti chiave della guerra, grazie anche all'ottima ricerca storica.

CRIMEA
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\Crimea
Presente su: CD 3, DVD

La penisola di Crimea e la fortezza di Sebastopoli erano la chiave per la dominazione del Mar Nero, e furono teatro di molte sanguinose battaglie. L'add on *Crimea* permette di partecipare a quegli eventi, dall'invasione iniziale alla ritirata nel 1944.

STALINGRADO
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\Stalingrad
Presente su: DVD

L'assedio della città industriale sovietica nella Russia meridionale e la successiva sconfitta della Sesta Armata tedesca segnarono l'inizio della fine per le ambizioni germaniche in Oriente. Riviviamo quei giomi nei panni di un pilota della Luftwaffe.

RAF
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\RAF Campaign
Presente su: DVD

Il grande numero di aerei simulato nel gioco ha consentito ad alcuni appassionati di creare una campagna dedicata alle imprese dell'aviazione inglese. Questo add on contiene voci addizionali, medaglie e moltissime nuove missioni

ARDENNE
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\Ardennen
Presente su: CD 3, DVD

Il ruolo dell'aviazione tedesca nell'offensiva delle Ardenne può essere rivissuto in questa campagna che ci porta sul fronte occidentale nell'inverno del 1944, durante l'ultimo drammatico tentativo di Hitler di mettere in ginocchio gli Alleati.

BERLINO 1945
Cartella: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per IL2FB\Addon\Berlin 1944-45
Presente su: DVD

1945: gli ultimi, drammatici giorni di guerra. L'Armata Rossa assedia Berlino e la superiorità del "nemico" è di 20 a 1. In questa campagna, seguiremo un pilota della Luftwaffe quotidianamente impegnato contro l'inarrestabile orda sovietica.

SITI CONSIGLIATI

- 269° Gruppo d'Assalto "Papere Tigrate" **www.269ga.it**
- 51° Stormo dell'European Air Force **www.eaf51.org/start.htm**
- 5° Stormo d'Assalto **www.5stormo.com/indice.asp**
- 1SMV **www.1smv.it/seconda.html**
- 22° Gruppo Caccia Terrestre **www.22gct.it**
- 167° Gruppo d'Assalto "Tigri Volanti" **www.167ga.it**
- AMVI Aeronautica Militare Virtuale Italiana **www.amvi.it**
- Il sito ufficiale del gioco **www.pacific-fighters.com/it/il2_fb.php**

SPORE

Alla conquista dell'universo, partendo dal brodo primordiale!

La città della razza treppiede di Will Wright: si potrà modificare e personalizzare l'architettura, così come le creature.

SPORE CONQUISTERÀ IL MONDO PERCHÉ:

- È stato creato dal geniale Will Wright, autore fra gli altri di *The Sims*.
- Permetterà di creare la specie animale dei propri sogni.
- Decideremo e disegneremo l'architettura e la tecnologia dei nostri "sudditi".
- Collegandosi a Internet, si giocherà contro le razze e i mondi degli altri utenti.

SVILUPPATORE	MAXIS	GENERE	SIMULATORE DI VITA
CASA	EA	INTERNET	HTTP://SPORE.EA.COM

Nella fase iniziale del gioco, bisognerà controllare l'organismo unicellulare nella dura lotta per la sopravvivenza.

DATA DI USCITA FINE 2006

Nella fase "tribale", si controllerà un gruppo di creature, consegnando loro dei "miglioramenti", come la rastrelliera per le lance.

LE FASI DI *SPORE*

Secondo lo stesso Will Wright, si può tracciare un parallelo tra i diversi stati dell'evoluzione delle creature di *Spore* e quella dei videogiochi. Il primo "livello", in cui si controlla un organismo unicellulare, ha una giocabilità sorprendentemente simile a quella di *Pac-Man*, dato che bisognerà "mangiare" gli organismi più piccoli ed evitare quelli più grossi e cattivi. La seconda fase, in cui si "alleva" la propria creatura e la si migliora di generazione in generazione è quella alla *The Sims*, mentre la terza fase di creazione della società ricorda i titoli della serie *Civilization*.

IL genio è il genio, non c'è niente da fare. Mentre diversi sviluppatori si impegnano per creare un clone del suo *The Sims*, Will Wright sta inseguendo un altro sogno, che promette di essere ancora più affascinante di quelli già realizzati dall'eclettico "guru" del divertimento elettronico.

In *Spore*, inizieremo la nostra avventura nei panni di uno di quei primitivi organismi presenti nel "brodo primordiale", all'alba della vita sul nostro pianeta. Controlleremo il nostro alter ego unicellulare in una disperata lotta per la sopravvivenza. Quando avrà raggiunto la forma adulta, l'organismo si riprodurrà e, nella nuova generazione, saremo in grado di inserire qualche piccola modifica, aggiungendo, per esempio, un pungiglione per aggredire un certo tipo di rivale.

Se riusciremo a sopravvivere, miglioreremo la nostra specie eletta e conquisteremo prima i mari del pianeta su cui ci troveremo, poi emergeremo dalle acque, alla conquista della terra ferma. La lotta sul continente diventerà ancora più aspra e dovremo decidere, a ogni generazione, come modificare la nostra specie, considerando che le spietate regole della selezione naturale non perdonano alcuna incertezza.

Gli esseri che Will Wright in persona ci ha mostrato erano davvero bizzarri e avevano ben poco in comune con i mammiferi cui siamo abituati: delle specie di zebre carnivore a tre zampe con un aculeo da scorpione gironzolavano per le terre emerse, temendo solo un ragno abnorme che ricordava Shelob de "Il Signore degli Anelli" con qualche protuberanza di troppo. Tutto merito dell'eccellente motore di creazione delle creature, che consente persino di spostare le giunture di una zampa, di aggiungere una testa o un paio di occhi, oppure di ingrandire la cassa toracica del nostro eroico prototipo in pochi istanti e in modo intuitivo.

"LA SELEZIONE NATURALE NON PERDONA ALCUN ERRORE"

La nostra specie inizierà a evolversi in una tribù, costruendo le prime installazioni e portandoci a controllare gruppi di creature, decidendo quali edifici costruire e dove. Dovremo conquistare il continente strappandolo a creature concorrenti, fino ad arrivare al dominio dell'intero pianeta, sviluppando architetture e tecnologie "su misura". E non è finita! La nostra civiltà produrrà una serie di astruse macchine da guerra e da esplorazione, l'ultima delle quali sarà un disco volante con cui attraversare lo spazio e colonizzare altri mondi, su cui la selezione naturale avrà creato ambienti e razze completamente diversi.

Un altro uovo di Colombo di *Spore* è che i giocatori saranno liberi di collegarsi periodicamente a un server di gioco, "uploadando" le loro creature e i loro pianeti. Contemporaneamente, scaricheranno quelli di altri utenti (soprattutto per riempire eventuali "buchi" nell'ecosistema del gioco) e avranno modo di combattere contro specie inventate da altri appassionati: il meglio dei due mondi, quello single player per l'esperienza in solitario e quello online per la varietà degli avversari. Quando si attaccherà un mondo alieno, quindi, sarà un pianeta temprato dall'esperienza di un utente in carne e ossa – la cui intelligenza e fantasia non possono essere simulate o emulate (per ora) dalla I.A. del PC – evitando, però, di trasformare *Spore* in un titolo online contro altri esseri umani.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Will Wright in persona ci ha detto che *Spore* sarà pronto per la fine del 2006. Lo aspettiamo con ansia!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome:
Will Wright

Provenienza:
USA

Nati nel:
Il suo primo gioco risale al 1985

Storia:
Will Wright è uno dei guru dell'industria dei videogiochi. Tra i suoi capolavori ricordiamo *SimCity*, tutta la serie "*Sim*" e ovviamente *The Sims*, uno dei titoli più venduti di tutti i tempi per PC. Per quanto riguarda *Spore*, sembra che il gioco debba molto del proprio codice a un gruppo di programmatori europei contattati da Will Wright stesso, dopo aver visto i magnifici "demo" che erano in grado di creare.

Li conosciamo per:
La serie *SimCity* e *The Sims* basterebbero a placare la sete videoludica di qualunque giocatore.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DODICI PAGINE

L'Electronic Entertainment Expo domina la scena delle novità nel presente numero di GMC, ma il mercato dei videogiochi non conosce soste e impone un lavoro extra ai nostri inviati. Per non perdere nemmeno uno dei titoli che ci intratterranno nei prossimi mesi, esaminiamo le prossime pagine e iniziamo a fare le coccole al nostro PC.

A cura di **Primoz Skulj**

THRILLER PSICOLOGICO

ALAN WAKE

Le ridenti cittadine della provincia americana sembrano avere in comune i laghi e i segreti inenarrabili.

LA prima pagina delle News è dedicata al titolo che, per qualità e carica narrativa, ci ha più colpiti all'E3 di quest'anno.

I ragazzi di Remedy, quelli cui dobbiamo i due *Max Payne*, sono all'opera su un nuovo gioco che già dal titolo è tutto un programma: *Alan Wake* (dove "*Wake*" vuol dire "Risvegliarsi"). Ne abbiamo apprezzato un demo in cui veniva presentato l'omonimo protagonista, uno scrittore di romanzi horror che ha raggiunto il successo traducendo in libri i propri incubi. In seguito alla misteriosa sparizione della propria compagna (e alla "sospensione" dei sogni che lo hanno reso ricco) si ritira a Bright Falls, una cittadina che ha molto in comune con quelle di *Silent Hill 2* o di "Twin Peaks": una biblioteca, un distributore di benzina, una chiesa e decine di segreti nascosti dietro ogni porta. Le cose si complicano quando Alan scopre una ragazza identica alla sua fidanzata scomparsa nel nulla.

Il demo dell'E3 è stato fenomenale. Sembra che la macchina su cui è stato "girato" montasse un prototipo del nuovo chip grafico di ATI, che mostra al pubblico, per la prima volta in assoluto, cosa saranno in grado di fare le schede video della prossima generazione. Nonostante avessimo già visto sia le presentazioni delle nuove console, sia *Prey*, *Quake Wars*, *Quake IV*, *F.E.A.R.* e tanti altri titoli dalla grafica straordinaria, quella di *Alan Wake* è davvero da slogarsi la mascella. Il motore è cristallino e veloce, non solo nei primi piani di Alan, ma anche quando viene visualizzata la vallata di Bright Falls, lago incluso. Integrato nel sistema grafico, il motore fisico mostra le proprie capacità quando il protagonista si avvicina a un pulsante e fa esplodere mezza montagna, che crolla su una serie di oggetti posizionati appositamente per la dimostrazione: assi, barili e rocce si colpiscono tra loro, come acadrebbe nella realtà. Oltre a quello fisico, è presente un "motore temporale-meteorologico", che altera in pochi secondi il clima e l'ora del giorno, producendo effetti che è difficile descrivere a parole: dal caldo sole mattutino si passa a una tempesta che scuote alberi e case, e produce onde nel laghetto. Migliaia di foglie vengono sollevate dal vento, che poco dopo si calma e mostra, per un attimo, il sole del tramonto.

> **"Il motore grafico è cristallino e veloce"**

Le ambientazioni che abbiamo visto sono la cittadina nella sua interezza (splendida), una strada che costeggia il lago e la montagna, la centrale elettrica (spettrale) e l'immancabile faro, verso cui Alan corre per cercare salvezza dalle tenebre, e dove viene circondato da una mezza dozzina di spettri (o di persone ben mascherate).

Non ci vergogniamo di ammettere che siamo rimasti scioccati da questo gioco, sia dalla sua capacità espressiva (grafica e sonora), sia dalla trama, che sebbene solo accennata, sembra anni luce avanti rispetto allo stesso *Max Payne*.

Data di uscita: 2006
Internet: www.alanwake.com

Dopo aver visto queste immagini in movimento, è difficile parlare dei dettagli facciali negli altri giochi!

Il "motore temporale-meteorologico" è in grado di modificare gli scenari in pochi istanti.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

IN QUESTO NUMERO

32 **X3: REUNION**
Il commercio spaziale sta per ricevere un nuovo impulso. Siete pronti a scoprire i primi dettagli del seguito di *X2: La Minaccia* e ad apprezzare la potenza del motore grafico X3 Reality?

32 **MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE**
Dipingere le pareti degli edifici con la bomboletta spray non sarà un lusso concesso solo ai possessori delle console. Atari ci ha anticipato che i graffiti si staglieranno anche sui nostri monitor.

32 **DYNASTY WARRIORS 4**
Arriva – ma per il momento sarebbe più corretto dire che dovrebbe arrivare – dal Giappone l'azione per antonomasia di *Sengoku Musou*. Si narra addirittura di multiplayer per 64 combattenti...

32 **RUGBY CHALLENGE 2006**
La palla piace, soprattutto quando è rotonda. Negli ultimi anni, però, anche quella ovale si sta ricavando un angolino nel cuore degli sportivi italiani. Accogliamo a mischia aperta la proposta di Swordfish.

AZIONE

COLD WAR

Svelati i retroscena che hanno portato alla fine dell'impero sovietico.

Siamo ancora nel periodo della guerra fredda, ma da parte sovietica si stanno palesando le prime aperture al dialogo. Tuttavia, al di là della cortina di ferro c'è qualcuno che non ne vuole sapere di rileggere il proprio passato e si accinge a mettere i bastoni tra le ruote al rinnovamento. Proprio su queste manovre oscure si trova a indagare il giornalista statunitense protagonista di *Cold War*. Nel corso dei 25 livelli predisposti da Mindware, si verrà a sapere, per esempio, che persino l'incidente nucleare di Chernobyl è frutto di una macchinazione occulta. Per quanto concerne la giocabilità, il titolo presenta alcune similitudini con *Splinter Cell*, con la differenza che, almeno all'inizio della vicenda, il personaggio principale è un uomo qualunque e non un agente pronto a tutto. Gli equilibri dovrebbero comunque modificarsi in corso d'opera, visto che nelle missioni avanzate si avrà modo di sparare nei panni di uno Spetsnaz.

Data di uscita: Estate 2005
Internet: www.dreamcatchergames.com/dci/cold_war

Qualcosa ci dice che siamo a Chernobyl e che non sta per accadere nulla di buono.

SPARATUTTO 3D

VIETCONG 2

Oggi il palazzo imperiale di Hue è un cumulo di macerie... ecco chi è stato!

Pterodon ha piazzato sul mercato più di un milione di copie del suo FPS *Vietcong*, ma la domanda degli appassionati del genere è lungi dall'essere soddisfatta. Vogliamo ancora giungla; vogliamo ancora respirare il profumo del Napalm; vogliamo ancora giocare alla guerra... ed eccoci accontentati. Gli sviluppatori ci hanno piazzato in uno dei peggiori posti in cui ci si potesse trovare nell'inverno del '68: nei dintorni della vecchia città imperiale di Hue. *Vietcong 2* racconta le drammatiche vicende dell'offensiva del Tet, rielaborandole in chiave ludica sulla base dei manoscritti dei ragazzi delle forze speciali e della fanteria, che lì ci sono stati per davvero. Il protagonista sarà un capitano dell'Esercito USA con il compito di scortare un giornalista di guerra impegnato in un reportage sulle festività vietnamite. Il racconto, quindi i combattimenti, si svilupperà attraverso 14 ambientazioni, fino al reale epilogo nella zona del palazzo reale della città. In *Vietcong 2*, però, si avrà l'opportunità di combattere anche dall'altra parte, impersonando un soldato dell'esercito di Ho Chi Minh. In tal caso, la vicenda si snoderà dalle prime scaramucce tra le risaie, passerà per la giungla e, per il gran finale, si incrocerà con il racconto yankee nelle strade di Hue.

L'arsenale sarà composto da più di 50 armi differenti.

Vietcong 2 è politicamente corretto: si può combattere da entrambe le parti.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.pterodon.com

AZIONE/STEALTH

EL MATADOR

La mattanza dei narcotrafficanti va in onda sulle nostre frequenze.

Non c'è solo SCi alle prese con i loschi giri di stupefacenti di *Total Overdose*. Pare, infatti, che l'argomento interessi quelli di Plastic Reality, che proprio in questi mesi stanno apportando le ultime rifiniture a *El Matador*. La vicenda in sintesi: il protagonista, un agente della DEA, scopre che il fratello è stato ammazzato dai narcotrafficanti, più precisamente dall'organizzazione nota come Narkomafia, e decide di portare a termine di persona le indagini. Lo farà combinando mosse stealth con furibondi combattimenti corpo a corpo, ed esplorando 15 livelli ispirati a reali location sudamericane. Ovviamente, non si tratterà di una passeggiata, dato che per sopravvivere dovrà sbarazzarsi con le cattive dei Sicarios, ovvero degli assassini ingaggiati dai trafficanti per mettere a tacere i ficcanaso. Inoltre, come se i killer professionisti non bastassero, il ragazzo si troverà a fronteggiare eclatanti casi di corruzione, che si insinueranno persino negli uffici della stessa DEA.

L'impressione è che le sparatorie non siano particolarmente tattiche.

Le tecniche stealth sono fondamentali per la riuscita delle missioni.

Data di uscita: Estate 2005
Internet: www.elmatador.net

PILLOLE

DYNASTY WARRIORS 4 DARÀ SPETTACOLO SUL PC
Koei sembra avere l'intenzione di trasferire sui PC le gesta dei guerrieri cinesi del periodo dei Tre Regni. Il gioco dovrebbe essere una conversione fedele dell'omonimo titolo per console, anche se non mancano voci ufficiose che narrano di un'esperienza ludica rinnovata, capace per esempio di supportare una modalità online per 64 giocatori.

L'EREDITÀ REALE SI ESPANDE
Ubisoft ha annunciato un'espansione per *The Settlers: L'Eredità dei Re*. Il nuovo capitolo elabora la trama del gioco originale con l'inserimento di una nuova campagna, edifici e unità. Comprende, inoltre, un editor di mappe e tre eroi mai apprezzati in precedenza. La vicenda vuole che, dopo aver sconfitto Kerberos, il destino di Dario si compia e l'eroe torni a comandare l'antico regno. Insomma, la guerra contro i Cavalieri Neri è solo un ricordo, ma in una provincia remota, alcuni ribelli covano il loro odio e... Non vogliamo rovinarvi la sorpresa, tanto più che l'espansione dovrebbe essere nei negozi dalla fine di giugno.

UNO SPORT GIOCATO DA SIGNORI
Rugby Challenge 2006, la simulazione rugbystica sviluppata da Swordfish, disporrà delle licenze ufficiali delle principali nazioni europee, esclusa la Francia, e metterà a disposizione degli appassionati della palla ovale atleti digitalizzati in maniera estremamente realistica. Sarà possibile rivivere incontri classici degli ultimi 15 anni e riprendersi dallo stress dell'agonismo con una serie di minigiochi ad alto tasso di spensieratezza.

SPACE SIM

X3: REUNION

Un gioco che potrebbe sostituire i corsi di economia politica.

Come di norma, i portali serviranno a viaggiare attraverso i settori della galassia.

Le stazioni spaziali sono più dettagliate di quelle presenti in *X2: La Minaccia*.

Se avete molto tempo da dedicare ai videogiochi e adorate viaggiare attraverso la galassia, intessendo rapporti commerciali e sparando a quelli che vi si oppongono, allora iniziate pure a gioire. Egosoft sta ultimando i preparativi per il lancio in orbita di *X3: Reunion*, seguito che promette di confermare l'eccellente livello qualitativo di *X2: Lo Minoccio*. La resa dell'universo di gioco sarà garantita dal motore grafico X3 Reality, che a detta degli sviluppatori è capace di conferire agli scenari una qualità di livello cinematografico. Affermazioni importanti, che esigono una conferma. Nell'attesa di provare sui PC redazionali una versione giocabile di *Reunion*, plaudiamo alle novità "di stampo commerciale", prima fra tutte la gestione dei prezzi, basata su un realistico equilibrio tra domanda e offerta. Il bello è che questa sarà solo la regola più banale utilizzata dagli sviluppatori, che, con l'obiettivo di creare un universo realistico, si sono spinti nell'adozione di concetti quali "ritorno dell'investimento" ed "elasticità della domanda". Ovviamente, nel corso del gioco ci saranno occasioni per costruire le proprie fabbriche e per far brillare i cannoni laser delle astronavi, che, lo diciamo per chi ha ancora la fissa dei grandi numeri, saranno circa 200 e saranno composte da una media di 25 mila poligoni ciascuna.

Data di uscita: Ottobre 2005
Internet: www.egosoft.com

AZIONE

MARK ECKO'S GETTING UP CONTENTS UNDER PRESSURE

Nella vita reale i graffiti sono un reato, ma per gioco tutto è concesso.

Durante il loro estenuante pellegrinaggio tra gli stand dell'E3, gli inviati di GMC si sono imbattuti in un interessante gioco PS2. Hanno deciso di dargli un'occhiata e subito sono stati avvicinati dai portavoce di Atari, entusiasti nell'annunciare che *Getting Up* vivrà anche in edizione PC. Si tratta di un mix di azione e avventura imbevuto di cultura urbana, nel quale il protagonista, Trane, sarà impegnato ad "abbellire" la metropoli di New Radius con una sfilza di murales. Per riuscire nell'impresa di apporre i suoi marchi nei punti di maggiore visibilità, dovrà combattere contro gli scagnozzi della Civil Conduct e inerpicarsi sugli edifici con manovre acrobatiche. I graffiti presenti nel gioco sono stati disegnati da artisti di fama mondiale, tra cui FUTURA, OBEY: Shepard Fairey e Seen, sei dei quali figurano quali personaggi del gioco. L'avventura sarà suddivisa in missioni, durante cui bisognerà mettere in atto anche tecniche stealth ed esplorare i livelli nella loro totalità, per scovare minigiochi e sfide secondarie.

Data di uscita: Settembre 2005
Internet: www.atari.com/gettingup

Getting Up porterà Trane alla scoperta di 11 diverse ambientazioni urbane.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

tim TRADE INTERACTIVE MULTIMEDIA

1 - Imperial Glory (Eidos)	GIU 05, 8
2 - Empire Earth II (Vivendi)	MAG 05, 7 ½
3 - Half-Life 2 (Vivendi)	NOV 04, 9
4 - The Sims 2: University (EA)	APR 05, 8
5 - Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft)	FEB 05, 8 ½
6 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
7 - Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Ubisoft)	APR 05, 8 ½
8 - Boiling Point: Road to Hell (Atari)	LUG 05, 8
9 - World of Warcraft (Blizzard)	MAR 05, 9
10 - GTR – FIA GT Racing Game (Atari)	MAR 05, 9
11 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8 ½
12 - Doom 3: Resurrection of Evil (Activision)	GIU 05, 8
13 - The Settlers: L'Eredità dei Re (Ubisoft)	FEB 05, 7 ½
14 - Act of War: Direct Action (Atari)	APR 05, 8
15 - Star Wars KOTOR II (Activision)	MAR 05, 8 ½
16 - Star Wars Republic Commando (Activision)	MAR 05, 8 ½
17 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
18 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
19 - Scudetto 5 (Eidos)	MAG 05, 7 ½
20 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9

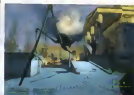
OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

USA	UK
1. Guild Wars	1. Guild Wars
2. World of Warcraft	2. Championship Manager 5
3. Half-Life 2	3. Imperial Glory
4. The Sims 2	4. The Sims 2: University
5. Star Wars KOTOR 2	5. World of Warcraft

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY (Feb 05, 8½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (Apr 05, 8½)

Brothers in Arms di Gearbox/Ubisoft è la sintesi migliore tra sparatutto 3D e tattica disponibile, al momento, su PC. Il suo punto di forza va cercato nell'approccio realistico alle fasi di combattimento, che consente di controllare un plotone di paracadutisti USA nella Seconda Guerra Mondiale.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.

WORLD OF WARCRAFT (Mar 05, 9)

Un MMORPG fantasy dai toni epici, che miscela in modo magistrale una smisurata quantità di azione e avventura con una struttura di gioco accessibile. Il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, e la curva di apprendimento perfettamente bilanciata rendono *WoW* uno dei migliori GdR online per PC.

TRACKMANIA SUNRISE (Giu 05, 9)

Velocità, adrenalina e tanto divertimento: questi gli ingredienti del gioiello firmato da Nadeo. *TrackMania Sunrise* è un gioco di corse di stampo arcade, in cui curve paraboliche e rampe fanno la parte del leone. Il tutto condito da una grafica e da una velocità sbalorditive. Ottimo l'editor per creare le piste dei propri sogni!

Uscirà quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	🟢
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	🟠
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005	🟠
Battle of Britain 2: Wings of Victory	GMX Media	Estate	🟢
Bioshock	Irrational Games	Inverno	🔴
Black & White 2	EA	Fine 2005	🔴
BloodRayne 2	Vivendi	2005	🟠
Call of Duty II	Activision	Novembre	🟠
Civilization IV	Fireaxis	Ottobre	🟠
Commandos Strike Force	Eidos	Autunno	🟠
Company of Heroes	THQ	2006	🟠
Creature Conflict	Cenega	Estate	🟠
Drake	Vivendi	Inverno	🟠
Duke Nukem Forever	Take Two	2006	🔴
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	🟢
Dungeon Siege II	Microsoft	Settembre	🟢
Earth 2160	Koch Media	Autunno	🟢
Fahrenheit	Atari	Settembre	🟢
F.E.A.R.	Vivendi	Autunno	🟢
GT Legends	10tacle Studios	Novembre	🟢
Hellgate London	Namco	2006	🟢
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	🟢
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno	🟠
I Fantastici Quattro	Activision	2005	🟠
Joint Task Force	Mithis	2006	🟠
King Kong	Ubisoft	Dicembre	🟢
Legion II	Slitherine Software	2005	🔴
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Autunno	🟠
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	🔴
Pathologic	Buka	Natale	🟠
Prey	Take Two	2006	🟠
Quake IV	Activision	Fine anno	🟠
Rebel Rider	Nobilis	Estate	🟢
RTW: Barbarian Invasion	Activision	Settembre	🟢
Ryzom	Jolt	Inverno	🟠
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	🟢
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	🟠
Serious Sam II	Take Two	Autunno	🟢
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	🟠
Singles 2 cuori in affitto	Koch Media	Autunno	🟢
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	🟢
Spore	EA	2006	🟠
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inverno	🔴
Starship Troopers	Empire	Autunno	🟠
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Autunno	🟢
Tabula Rasa	NC Soft	2006	🟠
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	🟠
Tomb Raider: Legend	Eidos	Natale	🟠
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno	🟠
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005	🟠
X3- Reunion	Koch Media	Autunno	🟢

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

GSC Game World/THQ

L'ombra di Chernobyl non abbandona *S.T.A.L.K.E.R.*. Lo sparatutto di GSC Game World, uno degli FPS più attesi dell'anno, continua a ritardare. Negli ultimi tempi, il titolo in questione ha fatto parlare di sé più per i continui slittamenti, che per le sue potenzialità – peraltro, enormi. Non sono state fornite spiegazioni in merito a questo ennesimo rinvio e, al momento, non esiste una nuova data ufficiale d'uscita. I programmatori si sono detti felici che THQ abbia concesso loro più tempo per ultimare il progetto. Per quanto riguarda i giocatori, invece, dovranno accontentarsi dei trailer, uno dei quali è contenuto nel DVD di questo mese.

F.E.A.R.

Vivendi/Monolith

Un altro "ritardatario" di lusso conferma la propria vocazione con l'ennesimo slittamento. L'FPS di Monolith dovrebbe arrivare nei negozi intorno al mese di novembre. Come leggerete nelle pagine dedicate al reportage dalla fiera E3, abbiamo avuto la possibilità di provare un intero livello di *F.E.A.R.* a Los Angeles.
Con la sua vena horror, lo sparatutto di Monolith sembra realmente in grado di portare una ventata di freschezza (anzi, di gelo) nel "congestionato" mondo degli sparatutto in prima persona. Non vediamo l'ora di guardare negli occhi quella misteriosa bambina, per provare un brivido di terrore ben poco virtuale.

News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

UNA BIBLIOTECA VIRTUALE DEDICATA AL RETROGAMING!
La divisione Turner Broadcasting di Time Warner ha annunciato l'intenzione di creare una "biblioteca virtuale" di videogiochi, dedicata ai grandi classici del passato. Si tratterà di un database di più di 1.000 titoli, che saranno disponibili al grande pubblico per il download del tutto legale. Ancora non sono noti ulteriori dettagli, né le modalità di sottoscrizione al servizio.
A quanto pare, però, si tratta di un progetto cui avrebbero partecipato più di cento persone per un periodo di oltre due anni.
www.gametap.com

DUE NUOVE MAPPE PER COUNTERSTRIKE SOURCE
Valve ha messo a disposizione alcuni aggiornamenti per il suo *CounterStrike Source*. Si tratta, per la precisione, di due nuove mappe (de_inferno e de_port) e di una serie di migliorie al sistema di gestione della grafica e al comportamento degli avversari gestiti dall'Intelligenza Artificiale. Come di consueto, tutto il materiale aggiuntivo è scaricabile tramite Steam.
www.steampowered.com

GAMESRADAR

www.gamesradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Correte a pagina 17 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!

UNA NUOVA FATICA DAI CREATORI DI GUNBOUND!

I GENIALI PROGRAMMATORI DI SOFTNIX PROPONGONO IL LORO SECONDO TITOLO...

DOPO aver conquistato l'affetto del pubblico con *GunBound*, Softnix ha deciso di provare a bissare l'impresa. Ovviamente, mantenendosi fedele al principio che ha sancito il successo del titolo d'esordio: l'assoluta assenza di costi.

Il nuovo progetto, *Rakion*, è ancora una volta un mix di combattimento e strategia. Il principale elemento di innovazione rispetto a *GunBound* consiste nell'abbandono del sistema a turni, in favore dell'azione in tempo reale. Il meccanismo di gioco è semplice e affascinante. Due squadre, composte da un massimo di dieci elementi ciascuna, si scontrano per diversi round, nel tentativo di portare a compimento la propria missione prima degli avversari. L'obiettivo varia secondo la modalità selezionata. Nell'unica attualmente disponibile (Golem War), per esempio, l'azione ruota intorno ai tre Golem presenti sulla mappa. Ciascuna squadra deve difendere il proprio e distruggere quello degli avversari. Per farlo, però, è indispensabile attaccare prima il Golem "comune", posto al centro. Abbattendolo, infatti, si ottiene una spada d'oro, l'unico strumento in grado di ferire il Golem dei nemici (quindi, basilare per ottenere la vittoria).
I giocatori sono liberi di scegliere chi impersonare in un gruppo di cinque classi differenti: spadaccino, arciere, mago, ninja e fabbro. Il primo personaggio è bilanciato e dotato di buone capacità sia offensive, sia difensive. Il secondo è indispensabile per attaccare le unità aeree e colpire a distanza. Il mago è fragile e va protetto, ma può lanciare incantesimi curativi e raggiungere bersagli estremamente lontani. Il ninja è velocissimo e perfetto per attaccare di sorpresa, o alle spalle. Il fabbro, infine, è pesantemente corazzato e indicato per il combattimento a corto raggio.

"E' stata scelta l'azione in tempo reale"

Indipendentemente dalla classe selezionata, le modalità degli scontri rimangono grosso modo simili, e comprendono un forte utilizzo delle "combo". Successioni ben precise di movimenti delle frecce e del mouse si tradurranno, quindi, in attacchi più efficaci rispetto alla norma.
Nel complesso, il nuovo titolo di Softnix presenta parecchi motivi di interesse e si preannuncia fin d'ora un degno successore per *GunBound*. Resta da vedere se le ottime aspettative della vigilia verranno confermate dalla versione finale del gioco. Al momento, non è ancora nota una data di uscita ufficiale. Bisognerà pazientare...

Internet: www.softnyx.net

Come in ogni gioco ad ambientazione fantasy che si rispetti, non mancheranno i draghi.

Le fasi di gioco sembrano essere particolarmente frenetiche e concitate!

Direttamente dalla Rete...

PROVATO!

39 Extra Life — Il nuovo Mod *World GT Series* detta legge!

40 [illegible] dell'arena — Barcellona apre al netgaming in rosa!

41 Mondi Virtuali — Un atlante per il Cyberspazio

42 Warcraft Chronicles — Ualone illustra l'Honor System.

43 [illegible] — Il dottore e la domanda del mese.

HARDWARE

RAZER E CPL: ACCOPPIATA VINCENTE!

DOPO aver superato un momento difficile, Razer sta vivendo una seconda giovinezza.

Nota a tutti gli appassionati come la miglior casa produttrice di hardware dedicato in maniera specifica al pro-gaming, Razer era scomparsa dalle scene per diversi anni. Contrariamente alle aspettative dei pessimisti, però, la casa è riuscita a sopravvivere e a riconquistare il mercato con una virata decisa in direzione delle nuove tecnologie ottiche. A conferma del periodo "magico", è arrivato anche l'accordo appena siglato con la Cyberathlete Professional League. Secondo quanto dichiarato in un comunicato stampa congiunto, il prodotto di punta di Razer (l'eccellente mouse ottico ad alta precisione Diamondback) è stato proclamato il mouse ufficiale dell'intero World Tour 2005. inoltre, Razer patrocinerà l'evento americano del tour (previsto a Dallas nel mese di luglio) in qualità di sponsor nazionale.

www.razerzone.com

MMORPG

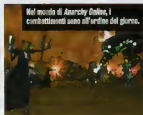
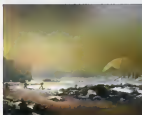
IL PARADISO PERDUTO PRECIPITA NELL'ANARCHIA...

ANNUNCIATA UNA NUOVA ESPANSIONE PER *ANARCHY ONLINE*!

GLI sviluppatori norvegesi di Funcom hanno annunciato un'espansione per il MMORPG *Anarchy Online*. Il lavoro si intitolerà *Lost Eden* e sarà centrato in maniera particolare sul PvP e sulla guerra senza esclusione di colpi fra la Omni-Tek e i Clan ribellatisi all'autorità della multinazionale.

Come ovvio, non mancheranno le aggiunte più "classiche" sotto forma di armi, abilità speciali e missioni nuove di zecca. Secondo quanto dichiarato dal direttore artistico del titolo, Morten Byom, le linee guida del nuovo progetto sono state di "continuare a mettere in evidenza gli aspetti fantascientifici a livello di ambientazione" e "aumentare la componente strategica degli scontri, tentando al contempo di mantenere lo schema di gioco semplice e comprensibile per tutti i tipi di giocatori". L'espansione dovrebbe vedere la luce durante i primi mesi dell'inverno, anche se non sono state comunicate delle date di uscita ufficiali.

Internet: www.anarchy-online.com

Nel mondo di *Anarchy Online*, i combattimenti sono all'ordine del giorno.

IPERTESTO

FAR CRY CONQUISTA I 64 BITI

È finalmente pronta la patch per lo sparatutto di Ubisoft *Far Cry*, dedicata in maniera specifica ai nuovi processori a 64 bit. Si tratta di un file decisamente corposo (ben 1,5 GB) che dovrebbe permettere al gioco di sfruttare appieno l'hardware di ultima generazione. L'installazione è possibile solo per gli utenti della versione definitiva di Windows XP Professional x64 Edition (non c'è compatibilità né con i sistemi a 32 bit, né con la versione beta del nuovo OS di Microsoft). L'aggiornamento, quindi, va utilizzato con una certa cautela. Per un ulteriore approfondimento, vi rimandiamo alle pagine dedicate all'Hardware.
www.farcry-thegame.com

EPIC CONQUISTA L'ESERCITOI

L'Esercito degli Stati Uniti ha annunciato ufficialmente l'accordo siglato con Epic Games per lo sviluppo del prossimo titolo della serie *America's Army*.
Il gioco si appoggerà al prossimo motore grafico Unreal Engine 3, proseguendo la collaborazione iniziata con il primo episodio - basato, appunto, sull'Unreal Engine 2.
www.americasarmy.com

ACQUISIZIONI

UNA NUOVA REALTÀ PER UNREAL!

EPIC ACQUISTA IL REALITY ENGINE, PER LO SVILUPPO DEL NUOVO TITOLO DELLA SERIE *UNREAL*.

Il sistema grafico ideato da Artificial Studios si presta agli utilizzi più disparati.

SEMBRA un gioco di parole, invece si tratta di una curiosa coincidenza.

Epic (la casa di sviluppo del motore grafico della serie Unreal) ha appena acquistato i diritti di sfruttamento del Reality Engine, l'avanzato sistema di gestione della grafica di Artificial Studios. La celebre software house non si è limitata a comprare una proprietà intellettuale, visto che l'accordo comprende anche l'ingaggio di Tim Johnson, il programmatore principale del prezioso pacchetto. L'aiuto di Johnson, del resto, sarà cruciale. Stando alle dichiarazioni di Epic, infatti, non sarà il Reality Engine a muovere il prossimo *Unreal*. il cuore di quest'ultimo sarà l'Unreal Engine 3, che integrerà le componenti più interessanti dal punto di vista tecnologico del prodotto degli Artificial Studios.

Epic, inoltre, ha promesso fin d'ora che il nuovo motore sarà disponibile a prezzi vantaggiosi per chiunque avesse già acquistato la licenza del Reality Engine.

Internet: www.artificialstudios.com

LEGENDA VOTI

Scarichiamolo a tutti i costi	★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere	★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce	★★★
Se abbiamo già scancato tutto il resto	★★
Teniamocene alla larga	★

WORLD GT SERIES

■ **Mod per** *F1 Challenge '99 - '02* ■ **Sviluppatore** Racesims Revolution
■ **Genere** Simulatore di guida ■ **Dimensioni** 250 MB ■ **Internet** www.rsr-forum.net

F1 CHALLENGE '99 - '02 TORNA D'ATTUALITÀ SULLA SCENA GT.

DOPO il primo Mod pubblicato oltre un anno e mezzo fa, e dedicato al Campionato Europeo Turismo, con *World GT Series* Racesims Revolution accelera decisamente, allargando le proprie ambizioni simulative all'intero mondo delle corse Gran Turismo, come testimoniano i 39 team e le 47 auto incluse.

Queste ultime, appartengono tutte a 12 modelli base, la crema delle auto sportive GT che si contendono la vittoria sui circuiti mondiali, qui elencate in ordine rigorosamente alfabetico: BMW M3 GTR, Chevrolet Corvette C5R, Chrysler Viper GTS-R, Ferrari 360 Modena, Ferrari 550 GTS Maranello, Ferrari 575 GTC, Lamborghini Murcielago R-GT, Lister Storm, Maserati Trofeo Light-GT, Porsche 996 Bi-Turbo, Porsche 996 GT3-RSR e Saleen S7-R.

Le vetture sono fedeli alle loro controparti reali in ogni dettaglio, dall'abitacolo alla carrozzeria (danneggiabile in caso d'incidente), fino ad arrivare al ruggito emesso dai loro potenti propulsori. Le numerose e coloratissime livree che caratterizzano ogni singolo team stregheranno subito l'occhio dei neofiti, mentre i piloti più esperti apprezzeranno l'aggressività dei concorrenti guidati dalla I.A. e la fisica realistica delle auto, che consente di distinguere le diverse reazioni dei modelli, pur accomunandoli in una generale instabilità e mancanza di grip (ovviabili grazie alle immancabili assistenze elettroniche alla guida).

Per quanto riguarda i circuiti, a quelli di *F1 Challenge '99 - '02* Racesims Revolution ha aggiunto Pergusa, Anderstorp, Lime Rock e Valencia. Insomma, un Mod che abbina qualità e quantità in maniera lodevole.

VERDETTO

Veloce e curato come i modelli delle sue auto.

Le texture applicate ai modelli poligonali dei 47 bolidi disponibili sono estremamente dettagliate.

ULTRABALL

■ **Mod per** *Far Cry* ■ **Sviluppatore** Team Brutal Debugz ■ **Genere** Sportivo futuristico multiplayer
■ **Percentuale di completamento** 80% ■ **Internet** http://ultraball.web.surftown.dk

I PARASTINCHI VI SERVIRANNO A POCO.

LA prima regola di *Ultroboll* è che non ci sono regole. Prendete otto criminali anabolizzati, divideteli in due squadre, calateli in un'arena zeppa di armi sanguinarie e assistete alla gladiatoria mattanza. Per rendere il tutto più divertente, poi, gettategli in pasto anche una palla acuminata con cui giocherellare, magari portandola da una parte all'altra del campo e infilandola nella porta avversaria, meglio se insieme al portiere.

Se tutto questo vi ricorda un certo *Speedball*, indimenticabile classico di Bitmap Brothers del 1988, significa che avete abbastanza memoria e cervello per giocare a *Ultraball*, uno "sport" che, nonostante le apparenze, non esalta soltanto le qualità fisiche dei suoi partecipanti.

Gli sviluppatori di questo ambizioso Mod per *Far Cry*, frequentatori della Danish School of Design, includeranno arene multi-livello (costellate di ponti, rampe e ballatoi) e personaggi multi-ruolo (dall'attaccante veloce, ma poco corazzato, al portiere dotato di un volume di fuoco devastante) per accentuare la componente tattica del gioco, costringendo i due team a elaborare strategie vincenti così da superarsi l'un l'altra a suon di "mazzate".

È lunga la strada verso la porta avversaria, specialmente le gambe "partono" durante il percorso.

Le premesse per replicare il successo dell'intramontabile idea originale ci sono tutte: *Ultraball* potrebbe essere lo *Speedball* del terzo millennio!

IL MOD SENZA NOME

Nato inizialmente come uno scherzo sui forum della community di *Deus Ex*, *The Nomeless Mod* sarà pure "Il Mod Senza Nome", ma ha già dalla sua 20 ore filate di solido single player pronte a essere azzannate dai nostalgici del gioco Ion Storm. Ambientato a Forum City, metropoli sull'orlo dell'anarchia, *The Nomeless Mod* sarà caratterizzato da una trama fantapolitica e da armi davvero originali, come il fucile Phat "gonfia-nemici". In attesa di vederlo completato, magari anche nel nome, per maggiori informazioni segnaliamo il sito di riferimento www.planetdeusex.com/tnm.

IL FUTURO NELL'ARENA

A BARCELLONA, IL NETGAMING SI TINGE DI ROSA.

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
[GMC] - Forgotten Battles Server #1
213.140.8.217:21000
[GMC] - Forgotten Battles Server #2
213.140.8.218:21000

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

LA PASSWORD PER ACCEDERE AI SERVER DI IL-2 FORGOTTEN BATTLES È
GMCBATISTA

Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Giocare su Internet senza guardare in faccia l'avversario, a volte, ha dei lati negativi!

SPAGNA, paese latino **e fortunatissimo nel possedere, allo stesso tempo, una cultura millenaria e un livello tecnologico molto avanzato.**

Barcellona dimostra pienamente questa dualità, offrendo ai suoi visitatori servizi all'avanguardia per quanto riguarda i trasporti e le comunicazioni (si sta studiando una rete wireless che copra i quartieri centrali della città), unitamente a costruzioni di rara bellezza (firmate Gaudì) e a luoghi ricchi di storia. Quale miglior cornice, quindi, per la seconda tappa della CPL World Tour, il torneo itinerante che toccherà 9 nazioni (Italia esclusa) e distribuirà circa un milione di dollari di montepremi ai giocatori di *Painkiller* provenienti da tutto il mondo.

Tralasciando per un momento questa disciplina, in Spagna la tappa dell'importantissima kermesse ha aggiunto un torneo, quasi dimostrativo (cui, però, non sono mancati premi da migliaia di euro), tutto al femminile. Circa 20 clan, provenienti da ogni parte del globo, si sono sfidati utilizzando il titolo più giocato su Internet, ovvero *CounterStrike* (anche se il suo domino si sta assottigliando non poco, per via dello strapotere di *World of Warcraft*, che raccoglie un bacino di utenti maggiore non essendo basato sulla competizione). La particolarità, questa volta, è che i cyber-atleti avevano gonnella e visi angelici, come testimoniano le immagini in questa pagina.

La gara tenutasi a Barcellona, comunque, è solo la punta dell'iceberg di un movimento in continua espansione, che annovera nella sola Svezia più di 30 clan femminili (ma anche Brasile, Cina e Germania hanno parecchie frecce al proprio arco), con decine di siti dedicati al "female gaming" creati da ragazze che parlano di altre ragazze, tutte appassionate di sfide online. Impreziositi da fotografie assolutamente da vedere delle loro aderenti, i siti ufficiali dei vari clan vengono tempestati di clic giornalieri. Come succede da sempre sui forum, ci sono litigi, divorzi e quant'altro.

La vittoria in Spagna è andata al clan cinese delle Swan[S]EIBO (5.000 euro di premio), che si è imposto sulle Seules (Svedesi, 3.000 euro per loro) dopo una finale "tiratissima". A confermare che il livello di queste ragazze è di tutto rispetto, c'è una indiscrezione che vorrebbe le asiatiche vincitrici di un match d'allenamento contro gli ex SK di *CounterStrike*, intervenuti alla CPL per il torneo maschile - un clan di tutto rispetto, con alle spalle decine di tornei vinti, in patria e all'estero.

Unica nota negativa è che a quest'evento non è stata prestata l'attenzione necessaria dagli organizzatori. Il torneo femminile è stato teatro di ritardi assurdi nelle partite e di orari impensabili in cui giocare, indice di un certo maschilismo più che mai presente in un ambiente che ha sempre visto le ragazze come dei pesci fuor d'acqua.

Noi di GMC, però, siamo convinti che presto, forse anche in italia, la tendenza sarà quella di vedere sempre più ragazze agli eventi LAN. Chissà, forse una di loro potrebbe far parte della prossima Nazionale italiana.

Siti di riferimento:
www.cplworldtour.com
www.feminagaming.com

GMC E PLAY.IT INSIEME!

GMC è orgogliosa di annunciare che, da questo mese, seguirà le imprese dell'associazione sportiva Play.it, legando il nome della rivista di videogiochi più venduta in Italia a quello del migliore team nazionale nell'ambito del netgaming.
I Play.it, per chi ancora non li conoscesse, sono sulla scena da circa un anno e, tramite serietà, competenza e un direttivo molto capace, stanno facendo conoscere gli atleti della Penisola al mondo intero, sponsorizzandoli nei loro vari spostamenti. Sul numero 99 di GMC abbiamo pubblicato un articolo loro dedicato; da questo mese in poi, dedicheremo un paragrafo alle loro imprese e, una tantum, un articolo completo con interviste esclusive e materiale inedito per conoscerli meglio. Nel frattempo, un salto sul sito dei Play.it è d'obbligo per chiunque si voglia interessare del panorama multiplayer italiano ed europeo.

Sito di riferimento:
www.teamplay.it

I RISULTATI DEL CPL WORLD TOUR

Anche se la bellezza di queste cyber-atlete potrebbe aver catalizzato l'attenzione degli osservatori (e dei lettori), il torneo di *Painkiller* (unica specialità ufficiale della CPL) ha visto un altro importantissimo risultato dei nostri rappresentanti, facenti tutti parte del clan AS Play.it - ormai leader indiscusso della scena italiana. La punta di diamante è stato Alessandro "Stermy" Avallone, piazzatosi terzo (7.000 dollari per lui), ancora una volta dietro l'olandese Voo. Per certi versi, è questa la vera sorpresa: se Alessandro è arrivato terzo, significa che Voo non ha raggiunto il primo posto a un torneo di *Painkiller* di una certa rilevanza. Il vincitore, infatti, è stato il tedesco Stelam (15.000 dollari), facente parte degli SK (il più grande clan al mondo o quasi). Buonissimi anche i risultati di Forrest, piazzatosi ottavo (1.250 dollari) in una specialità in cui ha pochi mesi di allenamento, e in cui migliora di torneo in torneo. Ottima la notizia che Nicola Geretti (Forrest, appunto) si sia qualificato per la finale da 500.000 dollari del World Tour. Gli altri Play.it, cioè Booms e Vicious, hanno chiuso con un trentaseiesimo e un ventottesimo posto, rispettivamente.

MONDI VIRTUALI

GIU' NEL CYBERSPAZIO

ESTATE, IL PERIODO DELLE VACANZE E DEI VIAGGI IN LUOGHI LONTANI, IN CERCA DI NUOVE ESPERIENZE. COSA C'È DI MEGLIO, PER GUIDARCI, DI UNA BUONA MAPPA?

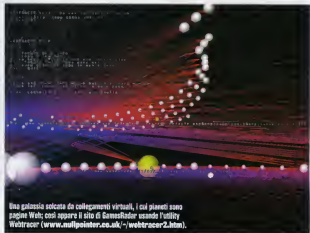
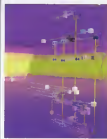
SPAZI ITALIANI

Il mirror italiano di "Aties of Cyberspaces" può essere visitato all'indirizzo www. mappedellerete.net. Il sito, a cure di Giuliano Gaia e Stefenie Boxeno, sintetizze i contenuti dell'Atlente originale, fornendo enche link utili, libri consigliati a chi vuoie approfondire l'argomento e un piccolo forum in cui dare il proprio contributo.

FIN dai primi vagiti, alla fine degli Anni '60, la grande Rete è stata paragonata a una realtà parallela. Un mondo virtuale che convive accanto a quello reale, pulsante di vita propria e in costante crescita e trasformazione.

Tra gli Anni '80 e i primi Anni '90, "futurologi" e scrittori di fantascienza ipotizzarono che un giorno, grazie alle tecnologie della realtà virtuale, sarebbe stato possibile visualizzare Internet, rappresentandolo esattamente come un pianeta elettronico, con città, isole e continenti tra cui "viaggiare". Parole come "navigare", utilizzate per indicare il passare da un sito all'altro con un browser, derivano proprio da tali convinzioni.

L'esperienza recente sembra avere insegnato che la Rete è, in verità, composta da più posti diversi, di solito raggiungibili quasi immediatamente e che sarebbe, per questa ragione, impossibile trattarla come un luogo fisico nel quale gli spostamenti da un punto all'altro richiedono un tempo variabile, in base alla distanza tra i due. Ciò non ha dissuaso alcuni creativi dal tentare di sviluppare una "cartografia virtuale", ovvero il tentativo di rappresentare visivamente il complesso sviluppo di Internet in mappe che si articolano in due, tre o "più" dimensioni. Oggi, molti di questi sforzi sono raccolti in un'enciclopedia online intitolata "Atlas of Cyberspaces" ("Atlante degli Spazi Virtuali") consultabile all'indirizzo **www. cybergeography.org**.

Una galassia solcata da collegamenti virtuali, i cui pianeti sono pagine Web; così appare il sito di GamesRadar usando l'utility Webtracer (www.nullpointer.co.uk/-/webtracer2.htm).

Il sito è, a tutti gli effetti, un museo virtuale pieno di cose curiose da vedere, anche se non sempre pratiche. Le "esposizioni" vanno dai primissimi diagrammi che illustravano la struttura delle reti informatiche nazionali negli Anni '60 (tracciati con carta e penna dagli ingegneri!), alle più sofisticate tecniche attuali di cartografia elettronica. Molte sezioni sono "interattive" e consentono di scaricare piccoli programmi con cui creare i propri cyberspazi personalizzati (in molti casi, si tratta di utility realizzate all'interno di progetti universitari sperimentali).

È utile tutto ciò? Paradossalmente, la nostra esperienza è che tanto più questi esperimenti appaiono complessi e poco appariscenti, quanto più sono utili – la rappresentazione dei flussi di dati è, in verità, un argomento di interesse per i tecnici, che non ha molti numeri per affascinare il grande pubblico. D'altro canto, sebbene fini a se stesse, molte rappresentazioni in 3D delle aree Web che visitiamo abitualmente diventano, sui nostri PC, viaggi mozzafiato in immense galassie elettroniche – panorami che ricordano film classici come "TRON" (1982) e "Il Tagliarbe" (1992).

La visita al "museo della geografia virtuale" non cambierà le nostre vite, ma parecchie delle cose che vedremo ci rimarranno nella memoria per molto tempo.

UBUBU è un sistema di visualizzazione di bookmark. La sua interfaccia grafica utilizza pianeti sulla cui superficie si trovano i "luoghi" di Internet che visitiamo più spesso.

LUCE STELLARE

La cepacità di organizzare un flusso complesso di informazioni e di trasmetterlo all'utente in modo che siano chiere e comprensibili non è un problema legato solo el mondo informetico ed economico, me e numerosi espetti delle vita sociele e politica; perfino ell'arte militare. Il progetto Starlight (http://sterlight. pni.gov) è stato creeto del Pecific Northwest Nationei Laboratory, negli Steti Uniti, con lo scopo di elaborare nuovi modi per presentare veste quantità di deti – soprattutto quando questi sono ceretterizzati da legami complessi. Per fere un esempio, uno dei primi esperimenti è stato un modello di reppresentazione 3D delle difficile situazione nei Belcani durente gli Anni '90: forze militeri, controllo delle stesse de parte di individui specifici, le relazioni tra questi ultimi, le elleanze e via di questo pesso.

WARCRAFT CHRONICLES

IL VIAGGIO MENSILE ALLA SCOPERTA DEI LATI PIÙ AFFASCINANTI DI *WORLD OF WARCRAFT* CONTINUA SENZA SOSTA, IN COMPAGNIA DEL NON MORTO UALONE.

HONOR CHEP

Per dare maggior senso al PvP, Blizzard ha introdotto in *World of Warcraft* l'Honor System promesso da tempo. Vediamo come funziona. Per ciascuna delle due fazioni, Orda e Alleanza, esiste una graduatoria in base a cui i personaggi più attivi e abili nel PvP vengono premiati settimanalmente. Per salire in questa classifica (e ottenere un Rank migliore tra i quattordici disponibili) occorre, innanzitutto, riportare il maggior numero di vittorie negli scontri con personaggi della parte avversaria. Attenzione, però. Solo sconfiggendo un personaggio che è, più o meno, al nostro stesso livello otterremo quella che dall'apposito "contatore" inserito nel gioco viene archiviata come Honorable Kill (HK, uccisione onorevole). Per capire cosa si intende con "più o meno al nostro stesso livello", basti pensare che per un personaggio di livello 60 risultano onorevoli tutte le vittorie ottenute contro avversari dal livello 48 in su. Al numero di HK accumulate, va aggiunto un altro importante dato, ovvero quello relativo ai Contribution Point (CP). Di cosa si tratta? Se siamo in gruppo e uccidiamo un avversario, a tutti i membri del nostro team viene assegnata una HK. Il numero di CP ottenuti, invece, varia secondo ciò che ciascun membro del party ha effettivamente fatto, all'interno del combattimento, per accelerare il trapasso del nemico. Intervengono in quest'assegnazione i danni inferti, le cure ai propri compagni e tutte quelle azioni che contribuiscono alla sconfitta di un rivale. La graduatoria, aggiornata su base settimanale, tiene in considerazione i CP accumulati nel corso degli ultimi sette giorni. Più se ne guadagnano, più alto sarà il Rank che ci verrà assegnato e migliori gli oggetti di equipaggiamento che si renderanno disponibili. Non basterà acquistarli! Per indossarli, si dovrà comunque mantenere costantemente il Rank minimo richiesto.

NE ho viste e sentite di tutti i colori, cari i miei umanoidi da strapazzo. Circa l'Honor System, intendo.

Molti dei giocatori che il mio alter ego reale frequenta, tra forum e altre "umanerie" del genere, si sono lamentati per l'incredibile aumento delle attività PvP (specie sui server a esso dedicati) dopo l'introduzione, in *World of Warcraft*, dell'Honor System. Ne approfitto – il vostro caro (si fa per dire) Non Morto Ualone – per esporvi la mia opinione su questa interessante novità e, più in generale, sul PvP stesso.

Cominciamo da quello che considero un grosso abbaglio. Numerosi partecipanti hanno criticato la definizione stessa di "Honor System" perché "non c'è niente di onorevole nell'uccidere un avversario inferiore di 10 livelli o più, men che meno quando ci si trova in netta superiorità numerica". L'abbaglio di cui parlo sta in una cattiva interpretazione della cosa. L'onore che si ottiene nell'uccidere un nemico, non deve risultare tale agli occhi del rivale, né a quelli di un ipotetico e imparziale arbitro. Quando sconfiggo e mangiucchio un Paladino Nano, rendo un favore alla mia razza (i Non Morti) e alla mia fazione (l'Orda). È ai loro occhi che guadagno onore, all'interno della guerra cui Azeroth fa da scenario in questo periodo. Tanto è vero, che è proprio l'Orda a premiarmi con dei preziosi oggetti di equipaggiamento. Non è un'associazione neutrale, quella a cui riporto settimanalmente i risultati del mio continuo confronto con il nemico. Non è "l'organizzatore del gioco" che decide cosa è onorevole. È la mia fazione. E per la mia fazione – ci mancherebbe – ogni vittoria da me ottenuta è sicuramente un valido motivo per onorarmi un po' di più.

Su base settimanale, i personaggi più abili nel PVP vengono premiati dalla propria fazione, secondo una graduatoria divisa in 14 Rank.

Non va dimenticato, poi, un particolare molto importante: *World of Warcraft*, per quanto strutturalmente semplice e immediato, è pur sempre un gioco di ruolo. Se il mio alter ego interpreta me, sa benissimo che sono un ghoul senza alcuna pietà per i propri avversari. Sa altrettanto bene, quindi, che per me è vitale (adoro usare a sproposito questi vostri termini) uccidere gli umanoidi e divorarne i cadaveri. Anche quando i miei avversari sono in difficoltà, certo. Volete mettere? Se una maghetta elfica sta già combattendo contro un orso, è molto più facile e conveniente, per me, farla fuori. Sono un Non Morto, mica uno stupido. Siamo in guerra, dopotutto. Allo stesso modo, non vedo che remore dovrebbe avere un gruppo di cinque Paladini a massacrarmi mentre sono solo e indifeso. So benissimo di essere, ai loro occhi, un mostro da eliminare, nel nome di tutto ciò che è sacro e giusto e bla, bla, bla.

Queste sono, oltretutto, le regole del gioco che voi avete scelto di intraprendere. Anziché lamentarvi, quindi, ricordate che decine di server PvE (quelli dove il PvP è consentito solo nel momento in cui entrambe le parti sono disposte a praticarlo) sono lì che vi aspettano. C'è libertà di scelta, usatela con criterio.

Il mio giocatore ha optato per un server PvP, perché sapeva che solo lì avrebbe potuto interpretare me, uno che non si fa alcun problema quando si tratta di uccidere e morire. Neanche lui se ne fa, finché sta giocando.

Se si è in gruppo e si uccide un avversario, il numero di Contribution Point varia secondo ciò che ogni membro ha fatto per accelerare il trapasso del rivale.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Stimatissimo Kevorkian,
sono un assiduo frequentatore delle arene online. Sono molte le ore che ho passato online davanti a titoli come *CounterStrike* e *Call of Duty*, ma volevo chiederti qualche consiglio in merito a quest'ultimo. Ho accumulato pratica ed esperienza, e ora riesco spesso a fraggare l'avversario qualche millisecondo prima che lo faccia lui. Ciò, però, accade contro i novellini: quando mi trovo a combattere contro netgamer appartenenti a qualche clan, le cose si fanno frustranti.
Riescono a fraggarmi da lontano con armi di scarsa precisione come MP40, Thompson, eccetera. Anche negli scontri ravvicinati mi fanno fuori con un singolo colpo.
Ti supplico, quindi, di svelarmi qualche tuo segreto, soprattutto su come posizionare il mirino mentre sparo in corsa, sui movimenti che devo compiere per evitare i colpi e su come sparare con precisione anche quando mi sposto lateralmente.
Spero vivamente che pubblicherai la mia e-mail. Grazie.
Aiutami Grande Kevorkian. Saluti.

Francesco A. alias Dominator[ITA]

Amico Francesco, pubblico la tua lettera, ma rispondere è più difficile, tanto che non ci provo nemmeno. Potrei passare tre pagine a suggerirti posizioni da tenere (la schiena dritta e il braccio del mouse leggermente sollevato aiutano, per esempio), tecniche di meditazione e chissà che altro, ma alla fin fine ti ritroveresti esattamente nella stessa situazione. L'unico vero consiglio che mi sento di darti è di combattere sempre con gente più forte di te. Sempre. Non cedere alla tentazione di andare a sterminare i pivelli, perché non ti è utile – quello che serve a te è trasformare quei millisecondi di anticipo sull'avversario in secondi e magari anche minuti. Imparare a prevedere i movimenti, studiare le migliori posizioni nelle mappe, apprendere le varie peculiarità delle armi... Sono tutte capacità che puoi acquisire solo sul campo; certamente non con una lezioncina di cinque righe in una rubrica della posta. E ora scusami, perché dopo questo discorsetto mi sento così tanto Yoda, che temo di dover assolutamente iniziare a parlare cambiando di posto le parole.

Salve Kevorkian,
ho letto su GMC che non te la passi troppo bene. A quanto pare, sei affetto dalla malattia che definisco "Attaccamentum esageratus al computer" e c'è un solo rimedio per debellare questo tuo problema: aria fresca. Come hai detto tu, però, bisogna lavorare, se si vuole mangiare; quindi, quest'estate, tra scartare una e-mail e pubblicarne un'altra, ti prescrivo un viaggio in Sardegna! Mare, ossigeno, alberi... e nel tuo caso, migliaia di persone cui preannunciare la tua futura dominazione del pianeta! Ti prego, però, di non farti licenziare dalla redazione per questi attacchi di depressione. GMC non sarebbe più la stessa senza di te, con la tua spassosa rubrica.
Comunque, sai se con il mio vecchissimo AMD Duron 1095 MHz, 256 MB di RAM, una GeForce 2 e una connessione ADSL posso giocare decentemente a *Raven Shield* che, tra l'altro, avete allegato a GMC?
Te lo chiedo perché ho paura di friggere tutti i componenti del mio PC: non sono molto esperto nel giocare in multiplayer.
Un saluto.

Quester

Quester, non temere. Gli attacchi di depressione sono del tutto svaniti e il mio computer mi ha detto che sto benissimo, e che devo semplicemente continuare a lavorare per renderlo contento e pagargli l'elettricità. Per la Sardegna, invece, temo di dover declinare l'invito, perché il computer mi ha detto che il sole non ci farebbe bene e che stiamo molto meglio nella nostra cantina. Passando al tuo dubbio su *Raven Shield*, mi sembra che tu sia al di sopra dei requisiti minimi (anche se non di molto), quindi non dovresti avere problemi. Nella peggiore delle ipotesi, dovrai tenere bassa la risoluzione e sopportare qualche rallentamento – dubito che ci sia il rischio di friggere alcunché.

GIOCHI COMPUTER

Sparagno de Avidis ci ricorda che anche i ragazzi del Combine hanno bisogno di svagarsi, ogni tanto – per esempio, facendo breakdance.

Invece di giocare con il *Garry's Mod*, Antonio "Il pazzo" Gatti potrebbe fare il regista di musical hollywoodiani.

LA RICETTA DEL DOTTORE

**Tra una schermata fatta con il *Garry's Mod* e l'altra, questo mese ho ricevuto un paio di mail piuttosto interessanti. In particolare, quella di Dominator mi ha fatto venire in mente la nuova Domanda del Mese (alla quale non risponderà nessuno, ma ormai ci sono abituato): c'è qualche giocatore di FPS che desidera condividere con noi i suoi trucchi, segreti e strategie, soprattutto se non sono specifici di un singolo gioco o una singola mappa?
Fatemi sapere, scrivendo al solito gmc.kevorkian@futureitaly.it.
Aspetto, eh?**

THE MOVIES

Un nuovo non-gioco dalle pretese cinematografiche.

Visti durante la lavorazione, i film perdono buona parte del loro fascino.

L'interfaccia permette di concentrare lo sguardo sul gioco, esaltando il potenziale del motore grafico, che altrimenti rimarrebbe inespresso.

ISTANTANEA SU: THE MOVIES

Casa: Activision
Sviluppatore: Lionhead
Genere: Gioco gestionale
Requisiti di sistema: Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB
Internet: www.lionhead.co.uk
Nei Negozi: Settembre
Perché aspettarlo: In passato, Peter Molyneux ha dimostrato di saperci fare con i gestionali. L'innovativa interfaccia di *The Movies*, unita alle numerose occasioni di sperimentare, potrebbero renderlo un divertimento infinito.

CITTÀ, ospedali, pizzerie, grattacieli, ecosistemi, pianeti... le attività gestionali simulate tramite un videogioco sono infinite e non tutte risultano divertenti. Il successo di un titolo manageriale dipende, oltre che dalla qualità della realizzazione, dal tema che si intende affrontare. Mentre alcuni sviluppatori hanno trovato la gallina dalle uova d'oro dando agli utenti l'opportunità di mettersi nei panni di qualche figura esistente (improvvisandosi, per esempio, sindaci in *SimCity*), altri hanno puntato su temi ben poco attinenti alla realtà, ma che si prestano al fantasioso mondo dei videogiochi.

Peter Molyneux è riuscito a percorrere con successo entrambe le strade, deliziando gli appassionati con *Theme Park* prima e *Dungeon Keeper* dopo. Ora, con *The Movies*, punta a miscelare la realtà con la fantasia, unendo il meglio dei due mondi. Si parla da tempo di questo nuovo gioco di Lionhead, ambientato nel mondo dei sogni di celluloide, ma solo di recente Molyneux lo ha presentato nella sua forma praticamente definitiva, illustrandone l'innovativa interfaccia, le peculiari meccaniche e mostrando il potenziale degli strumenti per creare le proprie pellicole.

Dopo l'uscita di *Black & White*, sono stati in molti a contestarne l'impostazione: capolavoro innovativo secondo alcuni, Tamagotchi evoluto secondo altri. Il lancio di *The Movies*, probabilmente, getterà ulteriore benzina sul fuoco. Pur essendo dotato degli elementi tipici di un gestionale (strutture da costruire, risorse da amministrare e via dicendo), l'assenza di livelli da superare, così come di un game over, lo posizionano vicino a esperienze quali *The Sims*, in cui la maggior gratificazione è data dalla sperimentazione. Non che il titolo di Molyneux sia privo di obiettivi: sarà consentito vincere premi di vario tipo, rivivere le tappe della storia del cinema, arrivare ad avere la casa di produzione più potente o, semplicemente, i migliori attori della piazza. Come nella vera Hollywood, saranno tanti gli scopi verso cui puntare. Non esisterà, però, un momento in cui si sbaraglierà la concorrenza, o si soccomberà sotto i suoi colpi. La mancanza di un vero e proprio finale sarà, dunque, il perno dello schema di gioco.

Date le premesse, si intuisce che *The Movies* vuole rivolgersi a un pubblico molto eterogeneo, comprendente sia gli amanti di statistiche e complessità, sia chi predilige divertirsi senza pretese con la sua major virtuale. Un simile approccio esige la presenza di un'interfaccia semplice, ma potente, capace di garantire il controllo totale su ogni aspetto del mondo, pur nascondendo la

> **"LA SPERIMENTAZIONE PURA SARÀ GARANTITA E INCORAGGIATA"**

DUE CLIC PER DOMARE IL "SET" DI GIOCO

In *The Movies*, l'intero schermo è occupato dagli studios virtuali e l'unico pulsante presente offre la sola possibilità di costruire edifici nell'area interessata. Muovendo il mouse sopra uno dei personaggi, scopriremo che con il tasto destro si otterranno tutte le informazioni a lui relative, le più importanti delle quali immediatamente accessibili, mentre le altre richiederanno un ulteriore clic sui menu a tendina (o meglio, a fumetto) magicamente comparsi. Un clic con il tasto sinistro permetterà di prendere "l'omino" e trascinarlo dove riterremo più opportuno. Una "scia" darà consigli sulla collocazione migliore: nel caso di un regista, ovviamente, ci verrà consigliato di metterlo a dirigere la sceneggiatura appena sfornata, ma nulla oltre il buon senso impedirà di non seguire le indicazioni a tentare di farlo recitare, magari nel ruolo di protagonista. Con dei semplici movimenti, sarà possibile gestire il complesso albero di relazioni fra i vari luoghi (set, zona trucco, feste) e i personaggi (attori, sceneggiatori, registi, musicisti) in maniera intuitiva. Le uniche icone, oltre a quella della costruzione, saranno quelle relative alle star, che dovranno essere tenute sempre sotto controllo. I rimanenti aspetti non avranno bisogno di pulsanti o indicatori ai bordi dello schermo: saranno già presenti, in maniera meno invasiva, nell'area di gioco, sotto forma di personaggi o edifici. Dopo le "gesture" di *Black & White*, Peter Molyneux ha nuovamente reinventato l'interfaccia di gioco!

ONLINE, MA CON CALMA

La relazione fra *The Movies* e Internet è particolare. Non si tratta di un gioco multiplayer nel senso stretto del termine, ma è grazie alla Rete che se ne sfrutterà al meglio il potenziale. Se, all'interno del computer, l'Intelligenza Artificiale si preoccuperà di dare le valutazioni dalla severa critica cinematografica, pubblicando le propria fatiche su Internet ci si confronterà con il gradimento del pubblico, quello vero, fatto da altri giocatori. Tramite un apposito sito, infatti, sarà possibile "pubblicare" i filmati, osservare quelli di altri appassionati, vincere premi o, semplicemente, scambiarsi informazioni. La caratteristica più intrigante sarà la facoltà di importare/esportare la star create nel gioco: come andrà la bellona su cui abbiamo puntato i nostri investimenti, una volta assunta da altri giocatori? Per scoprirlo, sarà sufficiente esportare il file a passarlo a un amico, il quale lo importerà a potrà sbizzarrirsi.

Il film potrà essere editato a piacere, oltre che esportato in AVI per eventuali ritocchi con programmi professionali quali Premiere o After F/X.

Molto probabilmente, il trash sarà fra i generi più gettonati dai giocatori. Come resistere al fascino di miscelare belle fanciulle e mostri alieni?

complessità ai nuovi arrivati. La soluzione di Molyneux è un brillante esempio di come coniugare due stili tanto diversi: le molte icone sparse ai bordi dello schermo sono state sostituite da un singolo pulsante, mentre con i clic del mouse si svolgono le complesse funzioni prima delegate a decine di tasti o a combinazioni degli stessi.

Non sarà necessario un manuale e nemmeno un tutorial: il tasto destro del mouse servirà per esaminare, quello sinistro per interagire e l'interfaccia si "costruirà" con i movimenti di due sole dita, svelando gradualmente la propria complessità ai più curiosi o presentando solo le opzioni fondamentali ai meno temerari.

Il vantaggio è duplice. Alla funzionalità si aggiunge un'area di gioco effettiva ben più ampia. Lo schermo non sarà invaso di simboli e il giocatore riuscirà a concentrarsi esclusivamente sugli studios virtuali, a tutto vantaggio dell'atmosfera cinematografica, ricercata in ogni dettaglio. I parametri da considerare saranno numerosi: qualità di star, registi e sceneggiatori innanzi tutto, ma anche pettegolezzi e foto dei paparazzi.

Il saper miscelare correttamente l'effimero con il pratico sarà uno dei punti fondamentali, e curare il look e la vita pubblica dei propri attori avrà un peso non indifferente. A volte, un po' di silicone nei punti giusti porrà rimedio a una misera regia; in altri casi, un malizioso reporter indirizzato ad arte saprà dare il via ai gossip, rendendo famosa e richiesta anche l'attricetta meno dotata.

Non solo il talento, ma anche la capacità di comunicare sarà essenziale per riuscire nel gioco. Come scrivevamo, la pura sperimentazione sarà garantita e incoraggiata, come suggerisce il numero delle variabili in campo. Anzi, proprio la sperimentazione potrebbe trasformare *The Movies* in un campione d'incassi: le pellicole prodotte non saranno solamente gettoni virtuali da impiegare nel gioco, ma qualcosa di concreto, un filmato AVI nel nostro caso. Sarà consentito lasciarlo generare al programma, limitandosi a scegliere regista, sceneggiatore, cast e studio, ma, volendo, si sarà liberi di intervenire, lavorando di cesello sulle scene, selezionando costumi ed espressioni e anche aggiungendo la propria voce, che magicamente si legherà al labiale dei personaggi, grazie ad algoritmi simili a quelli usati in *Half-Life 2*.

Come tutti i lavori di Peter Molyneux, anche *The Movies* è molto ambizioso. Indipendentemente dal risultato, non si può negare la capacità di innovare e tentare nuove vie del noto creativo. Se simili intuizioni renderanno grande il gioco, lo sapremo solo a settembre, quando lo vedremo sugli scaffali. GIOCHI COMPUTER

SI CNIAMA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO ED È L'APPUNTAMENTO ANNUALE PIÙ IMPORTANTE PER IL MONDO DEI VIDEOGIOCNI.
DAL TACCUINO DEGLI INVIATI DI GMC, IL REPORTAGE SULL'ELETTRIZZANTE E3 2005!

IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO VA IN SCENA

I GIOCHI

Age of Conan - Hyborian Adventures 64
Age of Empires III 60
America's Army Overmatch 53
Armed Assault 54
Auto Assault 65
Black & White 2 61
Brothers in Arms: Earned in Blood 54
Call of Duty 2 52
City of Villains 65
Civilisation IV 60
Commandos Strike Force 52
Company of Heroes 61
Dreamfall The Longest Journey 63
Dungeon Siege 2 57
Dungeons & Dragons Online: Stormreach 64
Earth 2160 62
Enemy Territory Quake Wars 53
F.E.A.R. 51
Fable The Lost Chapters 56
Fahrenheit 63
FIFA Football 2006 66
Football Manager 2006 66
Full Spectrum Warrior Ten Hammers 56
Gothic 3 56
GT Legends 67
Half-Life 2 Aftermath 51
Hellgate London 57
Heroes of Might & Magic V 62
Hitman: Blood Money 58
Imperator 64
Journey to the Centre of the Moon 63
King Kong 51
Madden NFL 2006 66
Mage Knight Apocalypse 57
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 67
Need for Speed Most Wanted 67
Nightwatch 55
Prey 50
Prince of Persia III 59
Rise and Fall Civilizations at War 62
Rise of Nations - Rise of Legends 60
Rome: Total War - Barbarian Invasion 61
Scarface The World Is Yours 56
Serious Sam II 50
Star Wars Battlefront II 53
Star Wars Empire at War 60
Stubbs the Zombie 52
Tabula Rasa 64
The Elder Scrolls IV Oblivion 55
The Godfather 58
The Matrix Path of Neo 59
Timeshift 52
Titan Quest 57
Tomb Raider: Legend 59
Tony Tough 2 63
Total Overdose 58
UFO Aftershock 62
Ultimate Spider-Man 59
Unreal Tournament 2007 53
Vanguard - Saga of Heroes 65
WH 40K: Dawn of War - Winter Assault 61
World of Warcraft Battlegrounds 65

LE prossime venti pagine circa "raccontano" i titoli che gli inviati di GMC hanno visto all'E3, la spettacolare fiera dei videogiochi che si tiene ogni anno nella seconda metà di maggio nell'afosa Los Angeles. Noterete che abbiamo diviso i giochi per "genere", sia per consentirvi di trovare subito i titoli che considerate più importanti, sia per confrontare tra loro le realizzazioni che arriveranno da questo autunno a tutto il 2006.

Alla "sorpresa" dell'anno, *Alan Woke* (direttamente da Remedy, i creatori di *Max Payne*) abbiamo dedicato l'apertura delle News (pagina 30, se ve la siete persa). Del titolo più innovativo dal punto di vista della giocabilità, *Spore*, abbiamo parlato nell'unico Scoop di questo numero (pagina 28). Tutti gli altri giochi li troverete voltando pagina.

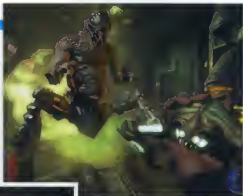
Sono davvero tanti, come testimonia l'elenco qui a sinistra, e considerate che, per esigenze di spazio, abbiamo trattato solo dei titoli migliori, quelli che ci hanno colpito maggiormente. Se dovessimo sommare anche le molte produzioni meno illustri, siamo certi che il conteggio totale dei giochi per PC in preparazione mentre state leggendo queste righe raggiungerebbe almeno il triplo di quelli presenti nelle prossime pagine!

Concludiamo segnalando che parecchi dei capolavori di cui abbiamo scritto (e scriveremo!), come *Prey*, *Age of Empires III*, *Tobula Raso*, *F.E.A.R.*, *Hellgate London*, *Gothic 3*, *Civilization 4* e *Company of Heroes*, al momento, sono previsti solo ed esclusivamente per il nostro compagno di giochi preferito!

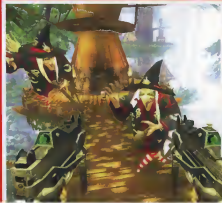
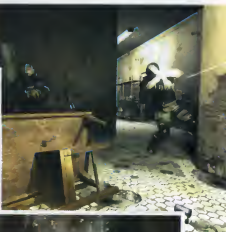
Paolo Paglianti

■ 2K ■ 3D Realms ■ Inizio 2006

PREY

Come avevamo profetizzato, se il 2004 è stato l'anno di *Doom 3* e di *Half-Life 2*, il 2005 sarà l'anno dei giochi che utilizzano i motori grafici dei "giganti" degli FPS. Tra i titoli che impiegheranno l'engine id, *Prey* è senza dubbio il più sconvolgente. Tornato dal limbo del cosiddetto "vaporware" (i giochi che sono in sviluppo da così tanto tempo, da risultare "vaporosi"), non sarà una sorpresa se vi diciamo che la grafica è semplicemente fenomenale, come d'altra parte i lettori di GMC sanno già dal mese scorso. I programmatori di 3D Realms, però, non stanno certo creando un "disco espansione" di *Doom 3*. Nei panni di un nativo americano, verrete rapiti da un UFO, da cui dovrete fuggire liberando possibilmente i vostri amici. Solo grazie ai poteri tramandati dai vostri antenati avrete qualche speranza di sopravvivere in un luogo così ostile: innanzi tutto, potrete "uscire" dal vostro corpo e viaggiare con una specie di proiezione astrale, che non si farà problemi a bersagliare i nemici con arco e freccia (spirituali quanto volete, ma letali).
La proiezione astrale sarà anche in grado di azionare leve e computer, aprendo la strada alla metà fisica, che in compenso farà affidamento a un arsenale che sembra comprendere il meglio di tutti gli FPS visti negli ultimi cinque anni, dalle armi semiautomatiche di *Far Cry* a quelle aliene di *Half-Life*. L'architettura dei livelli e la splendida grafica lasciano a bocca aperta. Non si tratterà di spostare "solo" gli oggetti come in *HL 2* o nell'espansione di *Doom 3*, ma di giocare letteralmente con la gravità: abbiamo visto il protagonista, imprigionato in un gigantesco cubo nello spazio, ruotare la sua "cella" tramite dei pannelli dall'interno, trasformando quella che era una parete nel soffitto o nel pavimento. *Prey* è un titolo molto promettente, nonostante gli anni passati come "vaporware".

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Croteam** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

SERIOUS SAM II

Sam si sta sottoponendo al lavoro di rifinitura che lo riporterà sui monitor del PC il prossimo autunno. Lo sparatutto di Croteam risulta convincente sia sul piano dell'ambientazione, sia su quello della giocabilità. Il motore grafico creato appositamente dagli sviluppatori dovrebbe essere in grado di gestire una quantità esorbitante di nemici in contemporanea, ed esaltare le caratteristiche di FPS ad alto tasso di frenesia che hanno fatto la fortuna dei due episodi precedenti (*Serious Sam* e *The Second Encounter*). Lo sforzo tecnologico troverà riscontro in una vicenda a prova di follia, che vedrà Sam impegnato a rincorrere l'arcinemico Mental fino al pianeta Sirius. Durante il tragitto, verrà contattato telepaticamente dal Gran Consiglio degli Stregoni siriani, che lo aiuteranno a portare a termine l'impresa.

■ Casa Vivendi ■ Sviluppatore Monolith ■ Data di uscita Autunno

F.E.A.R.

All'E3 abbiamo provato un intero livello dell'eccezionale FPS *F.E.A.R.* di Monolith, che si avvia verso il completamento. Abbiamo provato con mano sia l'eccezionale motore grafico, corredato da un sistema fisico eccellente, sia l'Intelligenza Artificiale dei nemici, che dovrebbe essere presa come pietra di paragone per tutti gli FPS futuri. Per esempio, tirando una granata contro una loro postazione, gli avversari si sono allontanati e ci hanno circondati, strisciando addirittura sotto uno scaffale caduto contro una parete per coglierci di sorpresa. Ciò che più ci ha colpito, però, è l'atmosfera horror, degna di capolavori come "The Ring", con tanto di bambina che corre di fronte a noi e sparisce nel nulla nei momenti meno preferibili. Particolarmente convincente è stato una specie di incubo di cui abbiamo "sofferto", dove il corridoio "reale" che stavamo percorrendo si è trasformato in un passaggio simile, ma con il soffitto totalmente intriso di sangue – non mancava la solita bimba, ovviamente a testa in giù. Abbiamo scoperto che il nostro nemico sarà un super-soldato modificato geneticamente, il quale ama mangiarsi i cadaveri di chi cade sotto le sue grinfie.

■ Casa Valve ■ Sviluppatore Valve ■ Data di uscita Settembre 2005

HALF-LIFE 2 AFTERMATH

Nel giro di due mesi, chi ha acquistato *Half-Life 2* potrà scaricare gratuitamente un livello aggiuntivo, quel *Lost Coast* di cui abbiamo trattato su GMC di maggio 2005. Lo abbiamo visto e girato in lungo e in largo, e vi preannunciamo che è davvero esteso, molto più di un livello medio di *HL 2*. Gli effetti HDR sono fenomenali e la qualità delle texture allucinante. Quando un gruppo di soldati del Combine vi attaccherà mentre sarete nella chiesa, con le finestre che andranno in frantumi e il braciere appeso al centro della stanza che rifletterà tutto quanto accadrà attorno, vi chiederete dove siano finiti i limiti del fotorealismo.
Entro la fine dell'anno, inoltre, sarà scaricabile anche *Aftermath*, un'espansione che narrerà gli eventi del dopo-*HL 2*. Doug Lombardi, gentilissimo come sempre, ci ha rivelato che il livello costerà circa 15 dollari (sarà acquistabile solo scaricandolo tramite Steam) e sarà lungo circa un terzo di *HL 2* (quindi sei-otto ore). Vedremo Lynx sotto un altro aspetto!

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Ubisoft ■ Data di uscita Dicembre 2005

KING KONG

In una saletta cinematografica più protetta del Pentagono, abbiamo ammirato un'anteprima del videogioco sviluppato da Ubisoft (più precisamente, dallo studio responsabile di *Beyond Good and Evil*) su licenza di "King Kong", l'attesissimo remake cinematografico firmato da Peter Jackson, il regista de "Il Signore degli Anelli". Chi si aspetta un titolo di piattaforme, dovrà ricredersi. *King Kong* sarà un eccellente FPS in cui impersonerete sia uno dei protagonisti del film (alle prese con dinosauri, indigeni che voglio sacrificare tutti i bianchi che incontrano, rapide e cascate), sia lo stesso gorilla gigante, in situazioni alternate. La grafica è convincente, soprattutto nei momenti più concitati, in cui il protagonista sarà tallonato da tre cugini dei velociraptor e da un palo di vermi troppo cresciuti e corazzati. Non ci saranno troppi istanti di pausa, dato che l'intera giungla in cui vi troverete sembrerà decisa a farvi la pelle in ogni modo!

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Infinity Ward** ■ Data di uscita **Novembre 2005**

CALL OF DUTY 2

Abbiamo avuto l'occasione di vedere un livello finora tenuto "top secret" di *Call of Duty 2*, ovvero l'assalto dei Ranger USA a Pointe Du Hoc, baluardo della difesa tedesca del Vallo Atlantico, nel giorno del D-Day. I soldati americani si sono avvicinati a bordo dei mezzi da sbarco e, dal momento in cui i portelloni si sono aperti, è stata una strage: un confuso tripudio di distruzione, in cui il protagonista è rimasto ferito ed è stato trasportato da un suo commilitone al sicuro. Intorno a lui, esplosioni, sbuffi di proiettili, amici che morivano falciati dalle mitragliatrici sul costone di roccia. Dopo, la scalata verso le postazioni nemiche, la loro conquista e l'amara delusione (storica) di scoprire che i pezzi d'artiglieria che erano stati mandati a distruggere non erano installati.
Sebbene la grafica di *CoD 2* non sia di impatto come quella di *Quake IV* o *Prey*, i programmatori di Infinity Ward rimangono maestri nel dar vita a una scenografia degna di un film di guerra d'autore, con centinaia di soldati di ambo gli schieramenti che corrono, combattono e si uccidono. Nella sequenza di venti minuti, abbiamo notato decine di "scene", sicuramente generate da script, ma altrettanto sicuramente d'effetto: militari americani che aiutavano i propri commilitoni o cadevano dalle corde lanciate per scalare il costone roccioso, nemici che tentavano di arrendersi o di sfuggire alle granate... un vero spettacolo hollywoodiano. Come per il primo *CoD*, controllerete tre militari di altrettante nazionalità (americana, russa e inglese) durante momenti diversi del conflitto.

■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **Wideload Games** ■ Data di uscita **Fine 2005**

STUBBS THE ZOMBIE

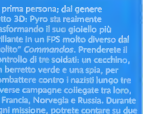
La prima novità di *Stubbs the Zombie* è che impersonerete uno zombi e, invece di uccidere migliaia di Non Morti, dovrete massacrare l'intera popolazione umana di una ridente cittadina statunitense! Incredibile, vero? Il caro Stubbs, deceduto alla fine degli Anni '30 in circostanze misteriose, emergerà dalla propria tomba quando verrà costruito, proprio sopra la sua dimora eterna, un intero abitato modello; Stubbs non potrà imbracciare armi di nessun tipo, ma ucciderà gli esseri viventi in corpo a corpo. Tuttavia, sarà in grado di mangiare il cervello di un umano e trasformarlo in uno schiavo Non Morto, che seguirà i suoi (semplici) ordini e lo aiuterà a seminare distruzione. Non è finita: il giocatore potrà anche staccare una mano da Stubbs e usarla per arrampicarsi su muri e soffitti, entrare in zone inaccessibili allo zombi stesso e, piombando sulla testa di un povero vivente, prenderne il controllo! Il motore grafico è quello di *Halo*, ed effettivamente è un po' superato: tuttavia, *Stubbs the Zombie* sembra divertente, originale e ironico. Vi consigliamo di non perderlo di vista.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Saber Interactive** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

TIMESHIFT

Corre l'anno 2025 e il colonnello Swift viene ingaggiato dal governo degli Stati Uniti per testare la Quantum Suit, un equipaggiamento che consente di viaggiare nel tempo. Ecco, quindi, il protagonista partire per un giretto di prova, destinazione 1900. L'esperimento va a buon fine, tranne che per un particolare: al suo ritorno nel XXI secolo, Swift trova un mondo in sfacelo.
Per l'FPS di Saber, l'elemento "tempo" rivestirà un valore che trascende l'artificio narrativo. Il suo controllo permetterà di bloccare, rallentare e riavvolgere il corso degli eventi. Il livello di *TimeShift* apprezzato all'E3 (una distesa erbosa punteggiata da alcune colline) ha esaltato i pregi del normal mapping e del parallax lighting, due elementi che il Saber3d Engine sembra in grado di gestire senza tentennamenti.

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Pyro Studios** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

COMMANDOS STRIKE FORCE

Dalla visuale dall'alto a quella in prima persona; dal genere strategico a quello degli sparatutto 3D: Pyro sta realmente trasformando il suo gioiello più brillante in un FPS molto diverso dal "solito" *Commandos*. Prenderete il controllo di tre soldati: un cecchino, un berretto verde e una spia, per combattere contro i nazisti lungo tre diverse campagne collegate tra loro, in Francia, Norvegia e Russia. Durante ogni missione, potrete contare su due soli soldati, quindi dovrete decidere che "taglio" dare alle vostre azioni, più distruttivo o più stealth (per esempio, il fucile di precisione sarà impiegabile solo dal cecchino). L'idea non è per niente male, anche se abbiamo notato qualche sbavatura nell'intelligenza Artificiale dei soldati di entrambe le parti. La grafica non è lo stato dell'arte, ma non è certo da buttare.

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Splash Damage** ■ Data di uscita **Metà 2006**

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Gli autori dell'ottimo sparatutto online gratuito *Wolfenstein: Enemy Territory* tornano su PC con un titolo che rivoluzionerà le arene multiplayer di mezzo mondo. Al momento, possiamo solo commentare la splendida grafica, che si basa ovviamente sul motore di *Doom 3* e che mostra dettagli strabilianti, sia sugli umani, sia sui misteriosi alieni – la guerra non è più il secondo conflitto mondiale, ma un ipotetico scontro contro i mostruosi Strogg della saga di *Quake*. È facile intuire che i mezzi avranno un'importanza cruciale e che, come nel primo *Enemy Territory*, il gioco di squadra sarà l'arma vincente.

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Pandemic Studios** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

STAR WARS BATTLEFRONT II

Come seguito del primo simulatore di scontri di massa nel mondo di "Star Wars", *Battlefront II* raccoglie un'eredità di tutto rispetto. Lo fa con una campagna single player curata quasi quanto quella multiplayer, in cui è necessario pianificare che battaglia combattere per prima. Tra le nuove classi disponibili vi saranno quelle dei Jedi (o dei Sith). Ciò significa che, nell'assalto all'astronave della principessa Leila, potrete effettuare il respawn come Darth Vader! Inoltre, sarà consentito salire a bordo di un caccia stellare, sia esso un X-Wing o un TIE Fighter, e combattere entusiasmanti duelli spaziali contro altri giocatori umani (fino a 64 per mappa!). *Battlefront II* conterrà 20 nuove mappe, molte delle quali ispirate alle ambientazioni di "Episodio III"; non mancheranno, però, i campi di battaglia della trilogia classica, come la già citata nave di Leila o la possibilità di assaltare la Morte Nera!

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Epic** ■ Data di uscita **Inizio 2006**

UNREAL TOURNAMENT 2007

Uno dei migliori sparatutto 3D online sta tornando. Tra meno di anno, le arene multiplayer saranno di nuovo caldissime, grazie a *UT 2007*, mosso dal potente motore grafico Unreal 3. Al momento, i dettagli sono abbastanza scarsi. Sappiamo solo che il gioco comprenderà una nuova modalità, in cui i veicoli saranno ancora più importanti. Tutte le opzioni offerte dagli ultimi *UT* saranno presenti, con le migliorie del caso. Non mancherà una modalità "off-line", basata su un'intera campagna single player che sfrutterà a fondo l'Intelligenza Artificiale dei bot. Secondo i programmatori, questa I.A. ci lascerà a bocca aperta, tanto quanto la grafica. Vedremo...

■ Casa **Esercito USA** Sviluppatore **Esercito USA** Data di uscita **Autunno 2005**

AMERICA'S ARMY OVERMATCH

Grandiose novità per gli appassionati dello sparatutto tattico online prodotto dall'Esercito USA! Questo autunno, arriverà *Overmatch*, che consentirà di giocare in modo cooperativo contro i terroristi di tutto il mondo (controllati, invece, dal computer). Una seconda espansione, prevista per l'inizio del 2006, introdurrà i mezzi corazzati. L'aspetto più interessante è che entrambi i prodotti, per PC, rimarranno gratuiti (mentre per console saranno messi in vendita).

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Data di uscita **Fine 2005**

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

L'ormai onnipresente John Antal, ex- colonnello dell'Esercito USA ora in pianta stabile a Gearbox, ha presentato *Earned in Blood*, il seguito del piacevolissimo *Brothers in Arms*. Il giocatore controllerà lo stesso sergente del primo episodio che, però, a causa del ferimento del suo ufficiale, prenderà il comando dei plotoni della compagnia Fox, dall'ottavo giorno dal D-Day in poi. Antal ha affermato che, in questo capitolo, i programmatori si sono impegnati soprattutto per migliorare l'Intelligenza Artificiale dei nemici. Questi ultimi, infatti, nel primo *BIA* si facevano prendere sul fianco in modo un po' troppo disinvolto. Durante la dimostrazione abbiamo notato che, se ci si sposta su un lato dello schieramento nemico, i tedeschi si riposizionano di conseguenza. Gearbox, dal lato tecnico, ha sottolineato che il gioco sarà un po' più lungo del primo episodio, che saranno presenti più mezzi e più nemici. In particolare, bisognerà vedersela con i paracadutisti della Wehrmacht, dei veri ossi duri!

■ Casa **N.D.** ■ Sviluppatore **Bohemian Interactive** ■ Data di uscita **Fine 2005**

ARMED ASSAULT

Dopo *Operation Flashpoint*, Bohemian Interactive era un po' sparita dalla circolazione. Per fortuna, torna alla grande con *Armed Assault* (titolo alternativo a *Operation Flashpoint: Recharged*), che definire FPS tattico è persino riduttivo. Nel gioco, dovremmo ritrovare tutti i contenuti del primo *OF* e molto di più – ciò che ci interessa, però, è che lo sviluppatore è del tutto deciso a creare un titolo ancora più accurato e realistico. Al momento, dato che manca una casa di pubblicazione, Bohemian è rimasta con la bocca abbastanza cucita. Quanto abbiamo potuto vedere, però, è davvero fenomenale – a patto di essere interessati a una simulazione di combattimento moderna in prima persona in cui non ci si può comportare come Rambo!
Bohemian è al lavoro anche su un altro progetto, previsto per fine 2006: il titolo provvisorio è, ovviamente, *Operation Flashpoint 2* e ha un aspetto stupefacente. Per il momento, però, le informazioni latitano.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Pandemic** ■ Data di uscita **Inverno 2005**

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Il seguito dell'eccellente *Full Spectrum Warrior* sembra destinato a innovare in maniera sostanziale l'azione strategico-militare su PC. Nei panni del comandante di una squadra della fanteria o dei Ranger dell'Esercito degli Stati Uniti, il giocatore dovrà coordinare i movimenti dei propri uomini e condurli nella messa in sicurezza di 12 livelli popolati da nemici inferociti. L'azione si svolgerà in tempo reale e sarà gestita mediante un sistema di controllo intuitivo, capace di semplificare l'impiego di tattiche militari complesse e di armamenti ad alto contenuto tecnologico. Verranno implementate nuove unità meccanizzate, tra cui i carri Bradley, che avranno una notevole influenza sull'esito degli scontri, e la possibilità di richiedere fuoco di copertura da parte di elicotteri e postazioni di mortai.

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Data di uscita **Fine 2005**

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Senza dubbio, *Oblivion* è uno dei due o tre titoli che possono ambire alla palma di "miglior gioco dell'E3" e, nell'opinione di chi vi scrive, se la aggiudica senza problemi. Prendete *Morrowind*, con la sua profondità, la sua bellezza, l'aderenza al modello ideale di gioco di ruolo, aggiungete un fantastico motore grafico e un eccellente motore fisico, e avrete *Oblivion*. Il nostro tour guidato in una stanzetta dell'E3 super-nascosta è iniziato, come al solito, nei panni di un prigioniero, che viene liberato dalle "Blades" (il corpo scelto dell'Imperatore Uriel) proprio durante la missione di salvataggio di Sua Altezza. È proseguito all'aperto, in un bosco che sembrava filmato, dove abbiamo combattuto contro un cavaliere in armatura scintillante davvero splendido. Abbiamo attraversato delle rovine che – se avessimo potuto – saremmo rimasti a osservare per ore, e siamo entrati nel primo dungeon, dove abbiamo visto il nostro alter ego affrontare un paio di simil-orchetti verdognoli, sfruttando a proprio vantaggio il sistema fisico (per esempio, facendo crollare su di loro delle assi opportunamente piazzate). Un altro dungeon era popolato di scheletri, animati in modo a dir poco stupefacente, e si concludeva con un duello contro un negromante. Nel frattempo, abbiamo scoperto che *Oblivion* sarà enorme e includerà: 9.000 oggetti disegnati in 3D che seguiranno le regole fisiche (una catena si piegherà; un secchio, se colpito da una freccia, si inclinerà a causa dello spostamento del baricentro, e così via), oltre 200 dungeon diversi, più di 50 ore di parlato (nella versione inglese, con voci prestigiose come quella di Patrick Stewart, il capitano Picard di "Star Trek Next Generation") e 400 libri tutti da leggere. La parte finale della dimostrazione ci ha fatto passeggiare per la città di Corrol, in cui abbiamo ammirato una splendida chiesa e parecchie abitazioni. Dopo aver ascoltato e parlato con un paio di PNG, siamo entrati in una libreria, dove abbiamo visto all'opera il sistema di "dialogo", che comprende una struttura radiale per modificare la propria "attitudine" (da ironico a ossequioso, da "bullo" ad arrabbiato e via dicendo). Al piano superiore dell'edificio, la bibliotecaria ha dimostrato che il ciclo della giornata varia per i PNG, i quali mangiano, dormono e (nel caso di questo personaggio) si addestrano al tiro con l'arco (bevendo persino una pozione per l'accuratezza), e via dicendo. Il suo cane prendeva addirittura la carne che lei gli gettava. In conclusione, ci siamo aggirati per la stessa città dopo la sua distruzione a opera dei mostruosi nemici. Insomma, un gioco splendido, che dovrebbe uscire entro la fine dell'anno!

■ Casa **Nival** ■ Sviluppatore **Nival** ■ Data di uscita **Metà/fine 2005**

NIGHTWATCH

Probabilmente, non conoscerete l'omonimo ciclo di romanzi a opera di un autore russo, ma forse avrete sentito parlare della trilogia cinematografica, in arrivo entro fine anno anche in Italia (sembra). Di sicuro, se siete appassionati di giochi di strategia e di ruolo, il nome di Nival non vi sarà nuovo (sono gli autori di *Silent Storm*). Nel mondo di *Nightwatch* esistono gli "Altri", delle persone speciali in grado di accedere a poteri oscuri e spaventosi. Gli "Altri" si dividono in chi supporta il Bene (Nightwatch) e chi il Male (Daywatch), in lotta furiosa tra loro fino a quando uno dei due non riuscirà a mutare l'equilibrio di forze e vincere questa battaglia definitiva. Nival sta sviluppando il GdR/strategico ispirato ai libri e al film, e pare che entro breve potremo "schierarci" anche noi!

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Lionhead Studios** ■ Data di uscita **Fine 2005**

FABLE THE LOST CHAPTER

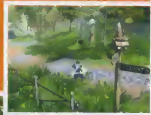
Chi "frequenta" anche il mondo console, conoscerà certamente *Fable*, un GdR creato nientemeno che dalla software house di Peter Molyneux (l'autore, fra gli altri, di *Black & White*). In ogni caso, si tratta di un GdR che ha l'ambizioso sogno di immergere il giocatore in un ambiente che riflette le azioni del protagonista: comportatevi bene e la gente vi saluterà appena vi vedrà; fate del male e gli altri scapperanno di fronte a voi! La versione PC non dovrebbe essere solo una "conversione" da Xbox, ma conterrà parecchio materiale extra, che renderà il gioco molto più lungo e completo rispetto a quello apparso sulla console Microsoft: più quest da ultimare, personaggi da incontrare, oggetti e, soprattutto, aree inedite da esplorare.

■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Piranha Bytes** ■ Data di uscita **2006**

GOTHIC 3

Il terzo episodio della serie di Piranha Bytes sarà ambientato in una terra dominata da creature malvagie, in cui i superstiti umani saranno costretti a sopravvivere in condizioni ambientali inaccettabili. Il giocatore sarà libero di decidere se opporsi al dominio degli Orchi, o se allearsi con questi ultimi per garantirsi un futuro da tiranno. Lo sviluppo non lineare della vicenda sarà alla base dell'evoluzione del protagonista e quest'ultima sarà libera da classi di appartenenza predefinite. *Gothic 3* metterà a disposizione più di 50 creature, da affrontare con altrettante magie mediante un nuovo sistema di combattimento, che dovrebbe essere più semplice rispetto ai capitoli precedenti. Un ultimo aspetto promettente concerne l'Intelligenza Artificiale. Da quanto apprezzato all'E3, la I.A. è in grado di gestire in maniera credibile i PNG, affidando loro mansioni specifiche ed evitando che si aggirino sfaccendati.

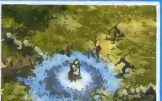
UN NUOVO TITOLO DA LARIAN!

Proprio durante l'E3, è trapelata la splendida notizia che gli sviluppatori di Larian, autori di *Divine Divinity* e del suo seguito *Beyond Divinity*, si sono messi all'opera su un nuovo gioco di ruolo. Al momento, non se ne sa nulla, se non che sarà eccezionale anche dal punto di vista grafico, come testimoniano le immagini presenti qui a fianco. Rimanete sintonizzati.

■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **Flagship Studios** ■ Data di uscita **2006**

HELLGATE LONDON

Il sottosuolo di Londra non contiene solo terra, metropolitana e rifiuti. Da questo coacervo di infamia e disperazione, nel futuro immaginato da Flagship Studios, emerge ogni sorta di mostruosità, con il preciso intento di cancellare il genere umano dalla faccia del pianeta. *Hellgate London* è un eccellente clone di *Diablo* (il fondatore di Flagship, Bill Roper, non a caso ha lavorato anni per Blizzard), ma completamente tridimensionale, al punto da sembrare un FPS. Il gioco è diviso in aree "comuni", ovvero le stazioni della metropolitana dove il genere umano si è rifugiato e resiste contro i suoi nuovi demoniaci nemici, e aree "da combattimento", in cui vi muoverete solo voi e il vostro eventuale party... oltre ovviamente a decine di migliaia di mostri decisi a ridurvi in pezzi molto piccoli. Come *Diablo*, *Hellgate London* creerà, di volta in volta, i livelli in modo casuale, combinando fra loro le parti "fisse", quali edifici, rovine e buchi nel terreno. Secondo Namco, il gioco sarà sia single player, sia multiplayer.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Iron Lore** ■ Data di uscita **2006**

TITAN QUEST

Creato da Iron Lore, software house che conta tra i propri membri alcuni degli sviluppatori di *Age of Empires*, *Titan Quest* è un GdR/Azione che vi farà visitare le ambientazioni più celebri dell'antichità: il Partenone, il labirinto di Creta, Babilonia, le Piramidi, e via dicendo. Nei panni di un eroe "di quelli veri", dovrete affrontare quest e nemici ispirati alla mitologia greca ed egiziana, e ciò vuol dire, fra gli altri, incredibili statue animate, così grandi da non riuscire a essere visualizzate nello schermo! *Titan Quest* utilizza una visuale isometrica, ma è completamente in 3D. Al momento, Iron Lore preferisce non permettere al giocatore di ruotare la visuale (ma solo di zoomare), per non creare confusione. Chissà che prima dell'uscita del gioco, prevista per il 2006, questa idea non cambi?

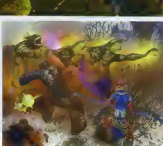
■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **IS Games** ■ Data di uscita **Inizio 2006**

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Ispirato all'omonimo boardgame, un ibrido tra GdR e strategia, *Mage Knight Apocalypse* promette di ricreare lo spirito del gioco "reale" unito alla frenesia e all'immediatezza che può dare un clone di *Diablo*. Nei panni di uno dei cinque "Guardiani" dovrete vedervela, come al solito, con il male in tutte le sue forme: la grafica riveste un ruolo eminente in questo titolo, dato che i personaggi e, soprattutto, i mostri sono davvero dettagliati. Al momento, ci è parso di scorgere una certa attenzione al gioco online, dato che i 5 Guardiani sono in grado di interagire tra loro in modo completo. Tuttavia, a Namco assicurano che il titolo sarà godibile anche in single player.

■ Casa **Microsoft USA** Sviluppatore **Gas Powered Games** Data di uscita **Settembre**

DUNGEON SIEGE 2

Gas Powered Games sta tornando alla carica con un GdR/Azione che promette scintille. Oltre a quanto era presente nel primo episodio, verranno aggiunte tonnellate di novità: per esempio, il vostro party di sei compagni dovrà essere selezionato tra tutti quelli disponibili per creare un team di veri "ninja", gli eroi conteranno su devastanti e inediti poteri, e sarete addirittura in grado di reclutare nuovi trasporti animali, come il mulo del primo *DS*, ma ben più "cattivi". Se vi interessa questo gioco, consigliamo di scaricarne la beta da **www.gaspowered.com**.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Data di uscita **Fine 2005**

THE GODFATHER

The Godfather (che, probabilmente, in Italia uscirà come *Il Podrino*) è ispirato alla saga cinematografica e ai romanzi che hanno per protagonista la dinastia mafiosa dei Corleone. Vivrete nei panni di un nuovo affiliato alla Famiglia e dovrete accettare e completare ogni sorta di "missione" per conto del Padrino. In effetti, il livello di violenza non è inferiore a quello dei film. Tanto per iniziare la carriera di picciotti, abbiamo provato un livello in cui, prima, abbiamo dovuto distruggere la macelleria di un negoziante poco incline a pagare il pizzo; poi, abbiamo ucciso un paio di sgherri del gestore di una bisca non affiliata, così da convincerlo che stare dalla nostra parte era più salutare. In buona sostanza, *The Godfother* risulta, al momento, un riuscito mix di *Mafia* e *GTA*, dove le missioni della trama principale sembrano essere piuttosto determinanti, rispetto allo splendido vagabondare del capolavoro di Rockstar. Certo che ricevere le missioni della mani di Don Vito Corleone/ Marlon Brando...

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Radical Games** ■ Data di uscita **Inizio 2006**

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Scarface inizia dove finisce l'omonimo film con Al Pacino. Invece di farsi uccidere nella sua villa, il protagonista elimina gli assalitori (in particolare, quello che lo ammazza colpendolo alle spalle) e riprende i suoi traffici sempre più loschi tra Miami, le isole Keys e le zone tribolate del Sud America. Abbiamo visto tre livelli diversi, ambientati nella villa (quella del film) dove si scatena una sparatoria devastante, nei tranquilli mari caraibici a bordo di un motoscafo (pronti a uccidere ogni rivale), e a Miami, girando per le strade soleggiate della Florida. Visiteremo e combatteremo in queste zone utilizzando il personaggio di Tony Montana e avremo l'aspetto di Al Pacino, cosa non da poco! Potremmo dire che *Scarface* somiglia molto a *GTA Vice City*, se non fosse per il fatto che manca completamente la vena ironica del titolo di Rockstar. La sensazione è quella di vivere in un mondo violento e cattivo.

■ Casa **Eidos/SCi** ■ Sviluppatore **Deadline Games** ■ Data di uscita **2005**

TOTAL OVERDOSE

Eidos ha descritto *Total Overdose* come un viaggio, violento ed ebbro di Tequila, alla volta di Tijuana. L'affermazione lascia intuire l'entusiasmo riposto da SCi nel suo nuovo titolo a tutta azione e permette, al contempo, di individuare lo scenario che farà da sfondo alla vicenda: il Messico. Giocare a *Total Overdose* significa vestire i panni di Ramiro Cruz, figlio di un agente della DEA ammazzato da una gang di spacciatori, e affrontare una meccanica simile a quella di *Max Payne*, con continui ricorsi a tuffi acrobatici e al Bullet Time. Lontana dal titolo di Rockstar è, invece, l'atmosfera. Il titolo di SCi è più spensierato e, a tratti, persino esilarante, soprattutto quando Ramiro ricorre al potenziamenti (i "Loco Power") e alle sue mosse speciali.

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Io Interactive** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

HITMAN: BLOOD MONEY

Il livello dimostrativo presentato da Eidos alla fiera losangelina era ambientato in un casinò di Las Vegas e da solo è bastato a mettere in chiaro che quella PC sarà la versione più impressionante del gioco. La missione di Agente 47 ha permesso di apprezzare la qualità degli scenari esterni, arricchiti dagli spettacolari effetti dei fuochi artificiali che illuminavano il cielo, prima di passare all'esame delle ambientazioni arabeggianti degli interni, impreziosite da realistiche fonti di luce. L'interazione con i PNG ha evidenziato il lavoro svolto sull'Intelligenza Artificiale e sulle animazioni, due elementi basilari se si desidera delineare in maniera credibile i personaggi e, di conseguenza, l'ambiente di gioco. Da quanto è dato sapere, la vicenda alla base di *Blood Money* vedrà il killer impegnato a bloccare una guerra tra due agenzie criminali. Per riuscirci, dovrà investire il danaro guadagnato durante le missioni nel potenziamento dei ferri del mestiere, acquistando i numerosi accessori disponibili per le cinque principali classi di armi in cui sarà diviso il suo arsenale.

Casa **Activision** Sviluppatore **Activision** Data di uscita **Maggio 2006**

ULTIMATE SPIDER-MAN

Activision ha approfittato dell'E3 per annunciare la pubblicazione del prossimo episodio di *Spider-Man*, basato sul terzo film dell'omonima saga. Il nuovo gioco avrà il compito di tradurre in digitale la serie Ultimate della Marvel, in cui il supereroe con 40 anni di servizio nella ragnatela è stato restaurato in modo da incontrare i gusti del pubblico contemporaneo. Vedremo, quindi, un Peter Parker tornato ragazzo in età scolare, protagonista di un gioco d'azione con visuale in terza persona ambientato tra i grattacieli di New York. La vicenda sarà basata su missioni con obiettivi predefiniti, ma permetterà al contempo di esplorare liberamente gli scenari. Per sottolineare l'ispirazione fumettistica del titolo, gli sviluppatori sono ricorsi a una tecnica speciale, che riproduce i tratti a china utilizzati dai disegnatori della Marvel.

Casa **Atari** Sviluppatore **Shiny Entertainment** Data di uscita **Fine 2005**

THE MATRIX PATH OF NEO

Dopo il deludente *Enter The Matrix*, Atari ci riprova con questo nuovo titolo ispirato alla saga che ha influenzato maggiormente i film d'azione degli ultimi anni. Dato che al timone del progetto siede ancora saldamente il geniale Dave Perry, siamo sicuri che - se il tempo e il denaro lo permetteranno - non ci siano limiti a quello che ne verrà fuori. Oltretutto, ora che la saga è interamente "svelata", Perry è riuscito a far indossare al giocatore i panni di Neo in persona, a fargli incontrare tutti i personaggi dei film e, soprattutto, a permettergli di concludere il gioco senza sacrificarsi dopo essere stato accecato - non crediamo che molti appassionati avrebbero sudato sette camicie per una fine tanto gloriosa, ma devastante!

Casa **Eidos** Sviluppatore **Crystal Dynamics** Data di uscita **Fine 2005**

TOMB RAIDER LEGEND

Dopo aver visto questo titolo nello stand di Eidos, affermiamo che Crystal Dynamics sembra avere le carte in regola per ridare lustro alla saga della splendida archeologa Lara Croft. Potremmo classificarlo come "miglior gioco meno atteso della fiera", dato che - onestamente - eravamo partiti con qualche pregiudizio, alla luce dell'ultimo *Tomb Raider*. Ci hanno colpito soprattutto i livelli, disegnati e progettati in modo da garantire un'esplorazione realmente avventurosa, con diversi metodi per risolvere uno stesso enigma. Una porta non si apre? Lara può trovare un meccanismo nascosto, risolvere un enigma fisico, oppure sfondarla facendo crollare una colonna. Secondo i programmatori, il gioco è diviso in un 30% di combattimenti e 70% di pura esplorazione alla "Indiana Jones". Purtroppo, pare che anche su PC *Tomb Raider: Legend* avrà solo i salvataggi a punti, come su console. In ogni caso, i programmatori ci hanno assicurato che saranno distribuiti in modo uniforme in tutti i livelli!

Casa **Ubisoft** Sviluppatore **Ubisoft Studios** Data di uscita **Fine 2005**

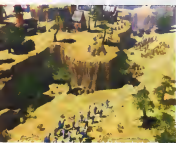
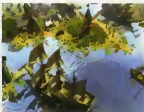
PRINCE OF PERSIA III

Il Principe è tornato! Purtroppo, la sua patria è stata invasa da orde di nemici, che non hanno alcuna intenzione di andarsene se non saprà convincerli nel modo più consono, ovvero passando a fil di spada chiunque oserà opporglisi.
La novità del terzo episodio, oltre alla grafica sempre più nitida e alle "mosse" più spettacolari, è che le Sabbie del Tempo utilizzate nei capitoli precedenti hanno creato un "doppione" del protagonista, in cui si trasformerà in certi momenti della sua avventura. Il "Principe Oscuro" avrà armi e abilità diverse da quello "Chiaro": abbiamo apprezzato, in particolare, la catena che impiega sia per raggiungere punti inaccessibili, sia per decapitare o dimezzare i suoi nemici in modo molto disinvolto. Merita una citazione la corsa con i carri che bisognerà affrontare in diversi punti del gioco e che ricorda sequenze cinematografiche alla "Ben Hur".

SUPEREROI DI ACTIVISION

Quest'anno, Activision ha deciso di convertire per PC i propri giochi ispirati ai supereroi della Marvel. Ecco, quindi, che potrete attendervi una versione per computer sia del nuovo *X-Men*, sia de *I Fantastici Quattro*.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Ensemble Studios** ■ Data di uscita **Fine 2005**

AGE OF EMPIRES III

Ensemble Studios e il suo "guru" Bruce Shelley proseguono il duro lavoro sul terzo episodio (senza contare *Age of Mythology*) della loro splendida saga. La grafica, l'aspetto che sicuramente colpisce di più di *Age of Empires III*, è persino migliorata rispetto all'ultima volta che avevamo visto il titolo: particolarmente convincenti sono gli effetti legati al motore fisico, che per esempio fa volare i soldati da tutte le parti (con un sistema ragdoll, addirittura!) e fa saltare in aria le case, mattone per mattone. Confermate le otto civiltà del "Vecchio Mondo" (Inglesi, Francesi, Spagnoli, Portoghesi, Olandesi, Russi, Tedeschi e Arabi), la città "madrepatria" che vi porterete dietro da una campagna all'altra (anche online) e le tre campagne in single player. Senza dubbio, la peculiarità più intrigante sarà proprio quella della città "madrepatria", che dovrebbe essere il corrispondente strategico di un personaggio persistente in un gioco di ruolo. Man mano che conquisterete territori o vincerete duelli multiplayer, vedrete migliorare l'aspetto della città, che sarà in grado di spedire maggiori quantitativi di merci, coloni e soldati in minor tempo.

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Data di uscita **Ottobre 2005**

CIVILIZATION IV

Lo studio di Sid Meier sta ultimando un altro seguito "eccellente": *Civilization IV*, il nuovo simulatore di civiltà, sta acquisendo una forma quasi definitiva. La grafica, al contrario che in *Age of Empires III*, è migliorata, ma non in modo significativo. La visuale isometrica, ora, getta il proprio sguardo su un mondo tridimensionale più "cartoonesco" che in passato. Lo sforzo di Firaxis è nella direzione di semplificare il titolo il più possibile (mentre, per esempio, *Civilization II* aveva tentato di renderlo ancora più complesso e intricato) senza perdere il "tocco magico" dell'inossidabile simulatore globale. Per esempio, i programmatori hanno detto di aver eliminato l'inquinamento e di aver semplificato parecchio gli scontri (le unità avranno un solo valore per il combattimento, e non uno per la difesa e uno per l'attacco). Verrà dato particolare peso alle religioni (saranno ben sette e avranno un'importanza simile a quella del sistema politico) e ai "grandi uomini", quelle personalità in grado (se sovvenzionate) di fare davvero la differenza.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Big Huge Games** ■ Data di uscita **Primavera 2006**

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

La serie *Rise of Nations* ha subito una trasformazione radicale per quanto concerne l'ambientazione, che ora pesca dal fantasy e vede i giocatori impegnati nella gestione di nazioni dotate di tecnologie futuristiche. Dal punto di vista della giocabilità, invece, il titolo ha conservato le meccaniche dell'originale. La versione disponibile all'E3 si apriva con un livello in cui era necessario espandere il potere di una città. Per riuscire nell'impresa, bisognava costruire diversi distretti produttivi, dedicati alla ricerca, allo sviluppo di tecnologie militari e alla gestione degli scambi commerciali. Proprio in tali distretti si nasconde la principale differenza tra *Rise of Legends* e gli altri esponenti della strategia in tempo reale. Il livello delle ricerche non migliora, infatti, in base al tempo trascorso, ma va potenziato con i punti guadagnati mediante la costruzione di nuove strutture. Ovviamente, per raggiungere i livelli di "conoscenza" più avanzati sarà bene investire risorse ingenti e tale necessità sarà alla base della politica espansionistica che conferirà dinamicità al gioco. Solo "allargandosi" verso nuovi territori sarà possibile ampliare la propria riserva di oro e di Timonio, le due principali risorse disponibili in *Rise of Legends*.

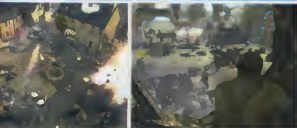
■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Petroglyph** ■ Data di uscita **Primavera 2006**

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Immaginate un *Command & Conquer* ambientato nella Galassia di George Lucas, con centinaia di mezzi per parte e senza la noiosa incombenza di raccogliere risorse di alcun tipo: avrete un'idea abbastanza chiara di ciò che vi aspetta in *Empire at War*, il nuovo strategico in tempo reale di LucasArts. L'obiettivo del gioco è quello di farvi ripercorrere le battaglie più significative della saga originale di "Guerre Stellari", mettendovi nei panni (o nell'armatura con respiratore) del comandante di uno dei due eserciti presenti (Impero e Ribellione, dato che il titolo è ambientato qualche anno prima di "Episodio IV"). Tra le unità disponibili, anche i personaggi "speciali" dei film (abbiamo visto Darth Vader, di questi tempi è di moda). All'appello non mancano decine di mezzi inventati di sana pianta, che aggiungono un po' di varietà a quanto visto nei film (ma che potrebbero far storcere la bocca ai puristi). Da segnalare, la mappa strategica, che dovrebbe conferire un respiro più ampio al gioco, al di là delle singole battaglie. Su questa, deciderete quali pianeti attaccare e in che ordine. E se un mondo resisterà all'Impero, basterà spostare la Morte Nera... nessun X-Wing verrà a salvarlo!

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Data di uscita **Primavera 2006**

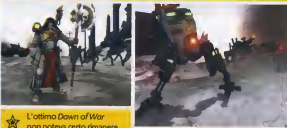
COMPANY OF HEROES

La Seconda Guerra Mondiale tiene ancora banco, questa volta con uno strategico in tempo reale molto promettente. Creato dallo stesso team che ci ha già regalato dei capolavori come *Homeworld* e *WH 40K: Dawn of War*, *Company of Heroes* segue le gesta della compagnia A della 101 aviotrasportata USA, dallo sbarco in Normandia fino alla presa di Berlino. Ciò che rende *CoH* un titolo da non perdere, almeno nelle intenzioni dei programmatori, è il campo di battaglia, completamente governato da un sistema fisico d'eccezione. Una batteria nemica ostacola la vostra avanzata? Devastate la casa sulla destra, passate in mezzo alle rovine, e prendete l'odiato avversario sul fianco, dove meno se lo aspetta. Inoltre, i soldati (vostri e nemici) saranno dotati di un'Intelligenza Artificiale piuttosto avanzata, che consentirà loro di disporsi sul terreno sfruttando le difese naturali (come rocce, alberi o rovine), ma che li spingerà anche a scappare se si troveranno sotto un fuoco nemico troppo persistente. Completerà il tutto il nuovo motore grafico, davvero splendido.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Data di uscita **Settembre 2005**

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

L'eccellente *Rome: TW* sta per accogliere l'invasione barbarica dell'espansione omonima, che ormai preme sui suoi confini. All'E3 abbiamo giocato un paio di battaglie, in cui – come la Storia tramanda – in entrambi gli schieramenti erano presenti in modo preponderante truppe barbare di diversa origine.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Data di uscita **Fine 2005**

WH 40K: DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

L'ottimo *Dawn of War* non poteva certo rimanere senza un'espansione! Ecco, quindi, che entro fine anno arriverà *Winter Assault*, che vi metterà alla guida delle potentissime e numerosissime armate dell'Imperium terrestre. Il disco aggiuntivo conterrà truppe e unità dell'Imperium, degli Orki, del Caos e degli splendidi Eldar.

WARHAMMER E LA GUERRA

Namco ha annunciato uno strategico in tempo reale ispirato alle dilanianti guerre di "Warhammer Fantasy", mitico wargame di Games Workshop. Al momento, si sa solo che sarà sviluppato dalla software house responsabile di *Armies of Exigo*, pubblicato qualche mese fa da EA. Abbiamo visto un demo tecnologico, in cui un minaccioso gruppo di orchetti (molto ben disegnati, invero) si aggirava per un campo di battaglia piuttosto spoglio.

■ Casa **EA** Sviluppatore **Lionhead** Data di uscita **Fine 2005**

BLACK & WHITE 2

Peter Molyneux in persona ha presentato gli ultimi sviluppi di *Black & White 2* che, con ogni probabilità, arriverà su PC entro la fine del 2005. L'eclettico maestro dei simulatori divini ha illustrato a fondo le nuove "creature", che potranno assolvere compiti molto più elaborati rispetto al primo episodio. Tuttavia, la creatura avrà la tendenza a "fossilizzarsi" secondo come la abituerete: se la tratterete come un animale da compagnia, sarà entusiasta di giocare con voi, moderatamente allegra nell'aiutare i vostri sudditi, ma prenderà molto male qualsiasi compito "militare". Se, invece, la trasformerete in una macchina di distruzione, in poco tempo sarà in grado solo di uccidere e devastare, e quando le lancerete una palla per giocare, con tutta probabilità la dilanierà a morsi. Abbiamo osservato all'opera anche i "grandi miracoli", che da soli potrebbero farvi vincere una partita: in particolare, abbiamo visto una civiltà lanciare contro i propri concorrenti l'evocazione di un vulcano, che è apparso sotto una città e l'ha letteralmente fatta a pezzi. Una menzione speciale per gli incantesimi, che saranno combinabili avendo come limite solo la vostra fantasia. Per esempio, lanciando l'incantesimo della pioggia su un nemico e poi un fulmine, amplificherete l'effetto di quest'ultimo.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Nival** ■ Data di uscita **Primavera 2006**

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Fortunatamente, il "marchio" di *Might & Magic* non è scomparso insieme alla chiusura di New World Computing. La sua eredità è stata raccolta da Nival (i creatori – tra l'altro – di *Silent Storm*) che, infatti, stanno lavorando sul seguito di *Heroes of Might & Magic* (e, sembra, anche su quello del GdR originale). In questo nuovo capitolo, che sfrutterà a fondo le capacità grafiche dei PC di ultima generazione, potremo rivivere l'eccezionale tensione e il brivido della conquista cui ci ha abituati questa immortale saga. Al momento, abbiamo visto delle battaglie (che rimangono a turni) davvero ben realizzate graficamente e una mappa della campagna che sembra piuttosto simile a quella del precedente capitolo (al di là della grafica). Speriamo di avere presto altre novità!

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Stainless Studios** ■ Data di uscita **Fine 2005**

RISE AND FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Dalla fulgida mente di Rick Goodman (creatore di *Empire Earth*, tra gli altri), ecco *Rise and Fall*, uno strategico in tempo reale sulla falsariga di *Age of Empires* in cui la vera novità è che potremo "prendere il controllo" direttamente degli eroi e combattere un po' come in un picchiaduro! Il nostro apporto – assicurano i programmatori – sarà fondamentale per risolvere le situazioni più intricate o per uccidere i nemici più duri. Per il resto, *Rise and Fall* assomiglia ai "soliti" RTS storici: controlleremo o combatteremo le civiltà romana, greca, persiana ed egiziana. Una menzione la meritano gli assedi, che paiono realmente spettacolari.

■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Reality Pump** ■ Data di uscita **Autunno**

EARTH 2160

Il nuovo episodio della serie *Earth* ha un prologo infausto. La Terra è stata distrutta e i governanti della Dinastia Eurasiatica hanno tagliato la corda a bordo della loro flotta spaziale. Ora si trovano costretti a combattere per la sopravvivenza della propria specie e ad affrontare quattro diverse campagne in single player, ciascuna suddivisa in sette missioni. *Earth 2160* utilizza l'ultima evoluzione del motore grafico Earth III, capace di gestire un universo estremamente realistico, grazie all'utilizzo delle curve di Bezier per la generazione dei modelli 3D. La qualità dei dettagli si riscontra, in particolare, nelle unità, che i giocatori sono in grado di generare mediante un procedimento modulare e sfruttare sia nella modalità in singolo, sia nelle quattro opzioni dedicate al multiplayer.

■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **Altar Interactive** ■ Data di uscita **Fine 2005**

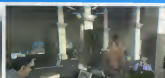
UFO AFTERSHOCK

Per molti appassionati di strategia, la gloriosa saga di *UFO: Enemy Unknown* di Microprose rimane nel cuore (e spesso sul disco fisso nella directory "Giochi DOS"!) come una delle pietre miliari del genere. Fortunatamente, Altar Interactive sta dando gli ultimi ritocchi al seguito spirituale di questi splendidi giochi, *UFO AfterShock*, che dovrebbe migliorare il già discreto *Aftermath* di qualche anno fa. Come nell'originale *UFO*, dovrete gestire le basi dell'organizzazione militare terreste che si oppone all'invasione degli alieni, gestendo ricerche e sviluppo, e combattendo a livello tattico contro gli extraterrestri con un sistema misto a turni e in tempo reale. La grafica potrà non essere principesca, ma se Altar mantiene le promesse, sarà l'ultima cosa che guarderemo in *Aftershock*!

■ Casa **Digital Tainment Pool** ■ Sviluppatore **ProGraph** ■ Data di uscita **Estate 2005**

TONY TOUGH 2

L'italianissima ProGraph sta ultimando il seguito di una delle avventure più "carine" di tutti i tempi, *Tony Tough 2*. In effetti, si tratta (come è di moda in questi tempi) di un prequel che ci farà visitare il passato di Tony, il quale dovrà evadere da una scuola molto particolare. Bisognerà esplorare oltre 80 ambientazioni che, secondo i programmatori, ci impegneranno per almeno 30 ore di "dura" avventura. Certo, il sistema grafico è in grado di gestire ottime ombre in tempo reale, ma siamo pronti a scommettere che gli avventurieri di mezza Italia saranno più interessati agli enigmi, conditi dal sapiente humour "nero" di Tony.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Quantic Dream** ■ Data di uscita **Settembre 2005**

FAHRENHEIT

Cosa c'è di peggio che vivere in una città come New York proprio in un periodo in cui accadono misteriosi omicidi in ogni angolo della metropoli, e scoprire che l'autore dell'ultima uccisione siete proprio voi? *Fahrenheit* è, senza dubbio, una delle avventure più attese degli ultimi anni, sia per il "taglio" cinematografico, sia per l'interfaccia di controllo, decisamente "esplorativa". Quest'ultima combina diverse tecniche tra loro (abbiamo visto una sequenza che ricorda addirittura i vecchi laser-game da bar). La trama è splendida e piena di "bivi" che potrete percorrere – cercando di evitare di finire morti ammazzati o in prigione per il resto dei vostri giorni!

■ Casa **Micro Application** ■ Sviluppatore **Funcom** ■ Data di uscita **Autunno 2005**

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Zoe Castillo, una dei tre protagonisti della nuova avventura di Funcom, è in coma ed è vegliata dal padre... Il sipario di *Dreamfall* si alza su questa scena poco edificante, durante cui la ragazza rivive con la mente gli eventi che l'hanno fatta cadere nell'oblio. Il giocatore viene catapultato indietro nel tempo di alcune settimane e veste i panni di Zoe, guidandola in una missione attraverso i vicoli e le strade di Casablanca. Nel futuro prospettato dagli sviluppatori, la città è diventata la capitale dell'Africa, un continente assurto a ruolo dominante, dopo la crisi che ha colpito Europa e America. La missione presentata all'E3 richiedeva di incontrare Reza, ex fidanzato di Zoe e giornalista d'assalto. Del ragazzo si sono perse le tracce e alla protagonista non rimane che far scattare le ricerche, partendo dall'appartamento dello scomparso. *Dreamfall* è ambientato in uno scenario tridimensionale, popolato da PNG dotati di animazioni facciali capaci di conferire spessore alle loro personalità, e combina elementi action con le fasi riflessive proprie delle avventure.

■ Casa **Dreamcatcher** Sviluppatore **Kheops Studio** Data di uscita **Inizio 2006**

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE MOON

L'avventura sviluppata da Kheops è tratta dal romanzo di Jules Verne, "Dalla Terra alla Luna", e segue i canoni di giocabilità del precedente *Viaggio al Centro della Terra*, pubblicato in Italia nel 2004 con etichetta Viva Media. Il nuovo capitolo rimane fedele al racconto scritto solo per quanto concerne la premessa, che vede un gruppo di scienziati partire alla volta del satellite naturale a bordo di una rudimentale capsula spaziale. Nel testo, la comitiva viene catturata dall'orbita lunare, mentre nel gioco l'allunaggio riesce e permette alla vicenda di svilupparsi in una coinvolgente serie di eventi. Durante l'esplorazione della superficie lunare, il protagonista Michael Ardan si imbatterà nelle rovine di un antico tempio dei Seleniti. Gli enigmi che si troverà a risolvere nel corso della vicenda stabiliranno il quoziente intellettivo dei giocatori, lo stesso quoziente che sancirà, poi, il rispetto dimostrato dalla razza extraterrestre nei confronti di Ardan.

■ Casa **Mythic** ■ Sviluppatore **Mythic** ■ Data di uscita **2006**

IMPERATOR

Mythic ha presentato una versione dimostrativa di *Imperator* e abbiamo avuto modo di giocarci per una buona mezz'ora. Il MMORPG ci mette nei panni di un milite romano in un lontano futuro alternativo, in cui l'impero dei cesari non è crollato sotto le invasioni barbariche, ma ha invece conquistato lo spazio. Come novelli cartaginesi, la razza dei Mayan è emersa dalle profondità siderali e ha ingaggiato con i terrestri una lotta mortale all'ultimo colpo.
La grafica è nella norma (un po' peggio di *Guild Wars*, ma manca ancora più di un anno all'uscita) e il sistema di controllo è simile a *WoW*. Per ora, Mythic prevede di farci giocare solo come Romani, e non come Mayan (ma siamo sicuri cambieranno idea, le lotte tra regni sono la loro specialità - in quanto autori di *Dark Age of Camelot*). Interessante il sistema di quest, che prevede livelli pubblici, privati e semi privati, in cui cinque o sei gruppi di avventurieri combattono contro i nemici controllati dal server e devono massacrarlii Ci è piaciuto meno il sistema di combattimento, un po' troppo "cliccoso": ogni attacco speciale, infatti, va ripetuto, cosa che capita una decina di volte per scontro. Mythic ha anche annunciato un MMORPG ispirato al mondo di "Warhammer".

■ Casa **Funcom** ■ Sviluppatore **Funcom** ■ Data di uscita **Metà 2006**

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

Prosegue il lavoro di Funcom su *Age of Conan*, il loro nuovo MMORPG basato sul mondo del muscoloso eroe cimmero. Abbiamo assistito a una sessione di gioco online e, sebbene la parte dei combattimenti fosse ancora allo stadio embrionale, la grafica sembra eccellente. Funziona già ora il sistema di "reclutamento", che ci ha permesso di raccogliere decine di guerrieri controllati dal computer in una specie di manipolo da guerra. Il sistema di scontri si baserà sui cosiddetti "combattimenti reali": secondo come attaccherete con la vostra arma, sarete in grado di colpire punti diversi del corpo dell'avversario. Sulla trama, al momento, Funcom mantiene uno stretto riserbo.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Turbine Entertainment** ■ Data di uscita **Fine 2005**

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

La versione di *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* presentata da Atari non prevedeva sezioni giocabili da parte dei giornalisti, ma si è comunque rivelata sufficiente per delineare le situazioni e gli scenari che verranno affrontati nel gioco. Da quanto apprezzato, si può dire che *Dungeons & Dragons Online* sembra destinato a dire la sua nell'universo dei MMORPG. L'intento di Turbine è di creare un sistema di controllo intuitivo e di sottolineare l'importanza della comunità. I server supporteranno circa 1.000 partecipanti, che nei confini della città di Stormreach interagiranno tra loro e si prepareranno ad affrontare numerose sfide. Per semplificare l'approccio con queste ultime, gli sviluppatori hanno pensato a un sistema di trasporto istantaneo, grazie a cui gli avatar si materializzeranno automaticamente nell'area relativa alla quest che si sarà deciso di affrontare.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Destination Games** ■ Data di uscita **Fine 2006**

TABULA RASA

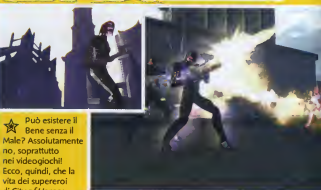
Il genere umano era il predatore più efficiente della galassia, finché non è apparsa la razza dei Bane, che ha tutte le intenzioni di massacrare ogni terrestre esistente nell'universo. Fortunatamente, la specie dei Benefattori, gemella dei Bane, è accorsa in soccorso dell'Uomo, e gli ha consentito di raggiungere tecnologicamente i Bane e di combatterli sullo stesso piano. L'ambizioso MMORPG di Richard Garriott, alias Lord British (creatore del miglior gioco di ruolo, la saga di *Ultimo*), sta prendendo forma e, sebbene manchi ancora più di un anno all'arrivo nei negozi di *Tabula Rasa*, questo titolo offre parecchi spunti interessanti. Per esempio, Garriott ha creato una lingua simbolica universale che dovrebbe permettere a tutti i giocatori, coreani, italiani o francesi che siano, di comunicare e comprendersi reciprocamente, senza barriere linguistiche (o senza ricorrere all'onnipresente inglese). Un'altra novità è data dal fatto che i mondi del gioco saranno "animati" ognuno da un diverso "obiettivo": mentre su un pianeta sarà necessario diventare dei guerrieri senza paura, su un altro il traguardo potrebbe essere religioso o economico. Non resta che attendere. Siamo sicuri che il buon vecchio Lord British non ci deluderà!

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **NetDevil** ■ Data di uscita **Estate 2005**

AUTO ASSAULT

A breve, sarà disponibile nei negozi *Auto Assault*, un altro MMORPG di NCsoft ambientato in un mondo devastato dalle guerre tra umani, mutanti ed esseri biomeccanici. Mentre nella maggior parte dei MMORPG vi potreste aspettare di prendere le armi disponibili (spade o fucili laser, secondo l'ambientazione), in *Auto Assault* trascorrerete la maggior parte del vostro tempo a bordo di un mezzo ad almeno quattro ruote, sfrecciando nelle distese spoglie e allucinate del futuro prossimo venturo. *Auto Assault* dovrebbe contenere sia missioni "tutti contro tutti", sia quest più dettagliate e ricche di "script", pensate per gruppi di amici in cerca di devastazione a quattro ruote. Il motore grafico, non splendido ma efficace, è combinato con l'ormai onnipresente Havok, e ciò garantisce un realismo piuttosto elevato (oltre alla possibilità di distruggere quasi tutto quello che vedrete).

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Cryptic Studios** ■ Data di uscita **Fine 2005**

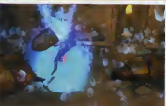
CITY OF VILLAINS

Può esistere il Bene senza il Male? Assolutamente no, soprattutto nei videogiochi! Ecco, quindi, che la vita dei supereroi di *City of Heroes* sta per complicarsi ulteriormente. Il cattivo-più-cattivo-di-tutti è riuscito a fondare una città stato completamente votata al Male e, addirittura, a farla riconoscere dall'ONU come stato indipendente. I supereroi dovranno vedersela con i super-malvagi senza poter attaccare direttamente la loro dimora. In questo gioco (che non è un'espansione di *CoH*, ma un titolo che potrete giocare separatamente), vi schiererete proprio dalla parte dei cattivi: oltre a creare il vostro mefistofelico personaggio, sarete liberi di progettare e costruire la vostra base segreta, in attesa che qualche sprovveduto supereroe abbia l'ardire di attaccarla!

■ Casa **VUG** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Data di uscita **Estate 2005**

WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS

Blizzard sta proseguendo nella creazione di nuovi contenuti per il proprio gioiello online, *World of Warcraft*. All'E3 ha presentato per la prima volta due *Battlegrounds* completamente giocabili. Queste particolari arene, oggetto di una delle patch per *WoW* di prossima distribuzione, offriranno finalmente sfide eque tra Orda e Alleanza. Ogni *Battleground*, infatti, sarà accessibile a un numero limitato di giocatori. Le due mappe provate allo stand Blizzard hanno dimostrato anche la flessibilità di questo particolare sistema: mentre Alterac Mountains è uno scenario pensato per una feroce battaglia tra due schieramenti composti da 40 giocatori ciascuno, Warsong Gulch farà da sfondo a dei veri e propri Capture The Flag studiati per team di 10 personaggi. Gli sviluppatori californiani ci hanno anche confermato le loro (prevedibili) intenzioni di lanciare, in futuro, un'espansione per *WoW*, "ma non prima di aver perfezionato i *Battleground* e l'Honor System".

■ Casa **Microsoft** Sviluppatore **Sigil Games** Data di uscita **2006**

VANGUARD SAGA OF HEROES

Il mondo dei MMORPG è in fermento e si arricchisce continuamente di nuovi titoli. Tra le proposte più interessanti si sta materializzando quella di Microsoft, sviluppata da un team che comprende anche numerosi artefici di *EverQuest*. All'Expo era disponibile per l'esplorazione un interessante dungeon ricavato sul continente di Qalia e caratterizzato da dettagli in stile arabeggiante. I protagonisti impegnati nell'impresa hanno dimostrato l'importanza delle percezioni. In pratica, le classi dei personaggi disporranno di abilità particolari. Nel caso degli esploratori, per esempio, ci si avvarrà della percezione per scovare trappole e nemici intenti a tendere agguati, mentre i maghi sfrutteranno i loro poteri per comprendere gli attacchi arcani degli avversari e preparare le contromisure del caso. Non mancherà una nutrita serie di oggetti speciali, capaci di aumentare le caratteristiche di specifici personaggi.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Electronic Arts** ■ Data di uscita **Ottobre 2005**

FIFA FOOTBALL 2006

Il calcio non è certo uno degli sport più popolari negli Stati Uniti, quindi non ci si deve stupire se Electronic Arts non ha dedicato al nuovo *FIFA* lo spazio che gli appassionati europei della serie si aspettavano. In ogni caso, quanto apprezzato non ha mancato di stupire gli astanti. Gli sviluppatori non hanno avuto pietà del motore grafico e lo hanno sottoposto a un lavoro estenuante, con l'obiettivo di riprodurre i calciatori digitali più realistici a memoria di videogiocatore. I dettagli partono dai volti, impeccabili nella cura delle sopracciglia, della forma degli occhi e della rotondità delle guance, per avvolgere poi i corpi nella loro totalità. Nelle intenzioni di EA, tale sforzo dovrebbe garantire agli utenti la possibilità di riconoscere all'istante i propri beniamini e di capire, dalla conformazione dei loro fisici, quali saranno le mosse a disposizione. La massa avrà, infatti, un'influenza diretta sul tipo di calcio esibito dagli atleti: quelli più pesanti attueranno manovre di maggiore fisicità, mentre i pesi leggeri approfitteranno delle doti di velocità e agilità. Gli annunci eclatanti di EA, del tipo "Il nostro titolo rivoluzionerà il modo di giocare al calcio", ci lasciano indifferenti, ma non così le affermazioni degli stessi portavoce, che hanno tenuto a precisare che lo stile di *FIFA 2006* è destinato a differenziarsi da quello del suo principale rivale, *Pro Evolution Soccer*.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Data di uscita **Natale 2005**

FOOTBALL MANAGER 2006

Sotto le mentite spoglie di *Worldwide Soccer Manager 2006* abbiamo scoperto il principale concorrente al trono manageriale di *Scudetto 5*. Il gioco di Sega verrà pubblicato in Europa con il titolo di *Football Manager 2006* e concederà agli allenatori l'opportunità di interagire con lo staff societario, per sottoscrivere ingaggi vantaggiosi, gestire gli stipendi dei calciatori e persino ottenere l'ampliamento degli stadi. Le informazioni disponibili durante gli incontri comprenderanno sia informazioni sul comportamento della squadra nel suo insieme, sia dettagli relativi ai singoli ruoli. La capacità di interpretare in maniera corretta tali notizie permetterà al mister di apportare eventuali modifiche di formazione e di tenere alto il morale dei suoi ragazzi. Sono previste, inoltre, novità per la fase di preparazione, soprattutto per quanto concerne la capacità degli allenatori di controllare le sessioni di training.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Electronic Arts** ■ Data di uscita **Estate 2005**

MADDEN NFL 2006

Quando EA gioca in casa, il tripudio di titoli sportivi a stelle e strisce è garantito. Uno dei prodotti più amati dal pubblico americano è il football di *Madden NFL*. La palla ovale migliora di anno in anno e, anche per il *2006*, ha in serbo alcuni tocchi di classe. A nostro modo di vedere, la novità più significativa in termini di giocabilità è il campo visivo collegato al ruolo del quarterback. In pratica, nel momento immediatamente successivo allo snap (la messa in gioco della palla dalla linea di scrimmage), il giocatore "vede" il ricevitore primario dello schema di attacco. A questo punto, diventa necessario muovere la testa del lanciatore, in modo da inquadrare i ricevitori secondari. Tuttavia, dato che anche l'avversario che gioca in difesa è in grado di vedere l'orientamento del cono e prevedere le mosse dell'attaccante, è possibile lanciare alla cieca, premendo i pulsanti designati per i diversi ricevitori. In questo caso, però, il passaggio sarà molto meno preciso. Una seconda novità concerne la modalità Superstar, grazie a cui il giocatore si infilerà il casco di una matricola della NFL. Il PC determinerà le sue caratteristiche fisiche, elaborandole dal DNA dei genitori selezionati dall'utente. Poi, si tratterà di affrontare una serie di test e selezionare l'agente che curerà i propri interessi nel contesto della lega.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Climax** ■ Data di uscita **Settembre 2005**

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

Climax sta ultimando il suo terzo scoppiettante cilindro dedicato alle corse su due ruote. I primi due episodi di *MotoGP: Ultimate Racing Technology* sono stati apprezzati dagli "smanettoni" per la loro capacità di offrire il giusto equilibrio tra simulazione e giocabilità arcade – con una certa preponderanza di quest'ultima, ci permettiamo di aggiungere. Grazie agli strepitosi successi dei piloti tricolori, in particolare quelli ottenuti da Valentino Rossi nella classe regina, il titolo pubblicato da THQ ha fatto breccia anche in Italia. È probabile, quindi, che i nostri lettori siano già a conoscenza della nuova modalità Extreme, che verrà affiancata alle convenzionali gare su pista. Oltre a competere con tutti i campioni sui tracciati ufficiali della stagione 2004, avremo l'opportunità di sfrecciare su 16 circuiti cittadini con motociclette elaborabili. Un altro aspetto fondamentale di *MotoGP* è il multiplayer online, che all'E3 ha rivelato un totale livello di integrazione con le modalità single player. Climax ha chiamato il nuovo sistema "Embedded Gameplay". Dopo aver stabilito i parametri di una gara offline e aver selezionato il livello della I.A. degli avversari, *MotoGP* sonderà la Rete e proporrà delle partite online che rispecchieranno le preferenze espresse dal giocatore. Quest'ultimo avrà modo di decidere se restare nei confini del proprio PC, o se affrontare una più appassionante bagarre multiplayer.

■ Casa **10tacle Studios** ■ Sviluppatore **SimBin** ■ Data di uscita **Fine 2005**

GT LEGENDS

Dopo il successo strepitoso e più che giustificato di *GTR – FIA GT Racing Game*, SimBin si appresta a fornire altra benzina ai cultori delle simulazioni ultra realistiche, con un gioco di guida dal gusto un po' rétro. I bolidi di *GT Legends*, infatti, saranno pezzi pregiati degli Anni '60 e '70, come Mercedes 300 SL, Mini Cooper S, Ford Capri e Alfa Romeo GTA. Per garantire un approccio graduale alle difficoltà insite nel titolo, gli sviluppatori stanno implementando la modalità carriera, durante cui i giocatori si troveranno gradualmente al volante di vetture sempre più potenti. Saranno disponibili configurazioni per l'incidenza dei danni, gli aiuti alla guida e l'abilità degli avversari e non mancheranno le occasioni per elaborare le vetture sbloccate, senza però trascendere i canoni del realismo.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Data di uscita **Ottobre 2005**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Electronic Arts ha dettato i canoni delle corse clandestine con i due capitoli di *Need for Speed Underground* e si appresta a rinnovare la serie con una mossa a sorpresa. L'idea da cui si sono mossi gli sviluppatori è stata combinare gli inseguimenti con le pattuglie della polizia di *Hot Pursuit*, con le ambientazioni urbane della variazione "underground", ma il nuovo gioco ha presto imboccato una strada tutta sua. Il *Most Wanted* del titolo indica lo scopo alla base della vicenda automobilistica, che vedrà per l'appunto gli assi del volante impegnati a scalare la graduatoria dei piloti più ricercati. Per riuscirci, si dovrà agire su due fronti: "sverniciare" gli avversari nelle gare clandestine ed esibirsi in manovre mozzafiato per sgusciare tra le sirene della legge. A tal proposito, sarà necessario studiare con cura le scorciatoie presenti sulla mappa, che rispecchierà la conformazione "senza confini" di quelle apprezzate nei due *Underground*. Come di norma, ogni auto sarà potenziabile mediante gli accessori forniti dai preparatori, per raggiungere il livello delle vetture più performanti.

QUAKE

Sei anni dopo l'uscita dell'ultimo episodio, *Quake* torna sui nostri PC e lo fa con il botto, proponendo una modalità single player ricca di novità interessanti e un multiplayer che si rifà quasi completamente al terzo, venerato capitolo. Noi l'abbiamo provato in anteprima per l'Italia!

QUASI otto anni fa, i giocatori di tutto il mondo si addentravano negli angusti corridoi di *Quake II*, vestendo i panni di un avventuriero senza nome e dando battaglia agli Strogg, alieni conquistatori intenzionati, guarda caso, a sterminare la razza umana.

Dopo innumerevoli scontri, il nostro eroe riusciva a sconfiggeme il leader, chiamato Makron, e pensava di aver risolto la questione. Ma si sbagliava di grosso: gli Strogg sono tornati all'assalto, più agguerriti che mai e minacciano di nuovo la sicurezza dell'umanità. Per questo, le forze di difesa terrestri mandano un intero esercito all'attacco del pianeta alieno, allo scopo di estirpare la minaccia alla fonte. E qui entriamo in gioco noi.

Per la prima volta nella storia di *Quake*, il protagonista ha un nome e un cognome. Il nostro alter ego sarà Matthew Kane, un burbero marine il cui passato oscuro emergerà solo a tratti dalle conversazioni con altri soldati. Scompare, quindi, l'eroe innominato di *Quake II* (anche se non sono da escludere gustose citazioni) ed emerge un nuovo personaggio, che dona più personalità alla storia. In *Quake IV*, infatti, la sceneggiatura avrà maggiore importanza che in tutti gli altri episodi messi insieme e ci verrà raccontata con gusto molto cinematografico, tramite animazioni sempre realizzate tramite il motore di gioco.

Kane, inoltre, non sarà più un guerriero solo contro il mondo (alieno), ma parte di un enorme contingente impegnato in una guerra su scala planetaria. Ciò significherà avere a che fare con generali che impartiscono ordini, ma anche con compagni di squadra pronti a supportarci nelle azioni di guerriglia. Il team Rhino, però, non sarà posto sotto il nostro controllo, come può avvenire in un *Rainbow Six*. Secondo la missione, dovremo scortare uomini, "approfittare" delle loro specifiche capacità – per esempio facendoci curare da un medico – e cooperare negli scontri a fuoco. Tutto, però, seguirà le esigenze del copione, che ci porrà in battaglia da soli o accompagnati.

I vari personaggi saranno gestiti da una raffinata Intelligenza Artificiale, che li guiderà sul campo in maniera coerente e credibile. Lo stesso, ovviamente, vale per gli Strogg, che ci assaliranno utilizzando tattiche di squadra, cercando sempre di avere un compagno a supporto e gettandosi molto di rado in una carica frontale e scriteriata. Viste tali premesse, stupisce già di meno che id Software abbia deciso di affidare il nuovo episodio di una serie tanto importante a uno sviluppatore esterno.

SUL CAMPO DI BATTAGLIA

I ragazzi di Raven Software, autori di titoli del calibro di *Heretic II*, *Jedi Knight II* e *Soldier of Fortune*, sono fra i massimi esperti in queste dinamiche di gioco e difficilmente mancheranno il bersaglio. Da un punto di vista "creativo" *Quake IV* sarà, comunque, farina del sacco di id Software, che ha steso la sceneggiatura di base e ha fornito a Raven il materiale artistico e il motore grafico di *Doom 3*. Il "lavoro sporco" sarà, invece, opera degli sviluppatori dal Wisconsin.

Il risultato è superlativo. In *Quake IV* si respira l'atmosfera di una vera guerra interplanetaria. Ci si trova immersi nell'azione fin dall'inizio, coinvolti in qualcosa di enorme e che lascia senza fiato. Le prime immagini ci vedono catapultati sul pianeta degli Strogg, nel bel mezzo di un gigantesco conflitto, in cui i nostri commilitoni cadono come birilli abbattuti dal fuoco nemico. Usciamo dalla carcassa della nave e incontriamo

ID AL CINEMA

Come forse saprete, è in fase di realizzazione un film tratto dall'altra serie di id Software, *Doom*. Fra i protagonisti si segnalano l'ex wrestler The Rock e Karl "Eomer" Urban. Non è comunque da escludere, in un futuro più o meno lontano, l'uscita di un film basato su *Quake*.

Il design degli Strogg si rifà a quello di *Quake II* e racchiude tante piccole citazioni per gli appassionati.

ALL'ARIA APERTA

Al contrario di quanto accadeva in *Doom 3*, *Quake IV* ci offrirà parecchie escursioni all'aperto. Brevi tratti fra un budello meccanico e l'altro, ma anche intere missioni in campi di battaglia, con esplosioni e sparatorie tutto attorno a noi. Queste ambientazioni daranno anche modo di utilizzare al meglio i vari mezzi di trasporto, dal Walker all'Hover Tank.

Secondo la missione e le esigenze della trama, avremo a che fare con diversi compagni. Il medico può aiutarci curando al volo le ferite.

DANNI LOCALIZZATI

In *Quake IV* sarà spesso fondamentale imparare a colpire zone precise del corpo di un nemico, per sfruttare i suoi punti deboli e, magari, aggirare protezioni particolari, come scudi e armature. Chiaramente, la quantità di danni inferti allo Strogg di turno varierà in base a dove lo colpiremo. Non sono previsti, però, danni "parziali" a gambe e braccia.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Splash Damage, cui dobbiamo l'ottimo sparatutto multiplayer *Wolfenstein: Enemy Territory*, è al lavoro su un seguito, che non sarà però distribuito gratuitamente come il primo episodio, ma verrà venduto come titolo autonomo a prezzo pieno. Le intriganti meccaniche di *Enemy Territory*, questa volta, saranno applicate al conflitto interplanetario di *Quake* e si appoggeranno su una versione pesantemente ritoccata del motore grafico di *Doom 3*.

un ufficiale alle prese con la radio che, riparato dietro un rottame, ci ordina di andare alla ricerca della squadra Rhino per prendere contatto con il nostro team. Poco più in là, un medico cerca disperatamente di curare un ferito e si lamenta per la situazione. Alla nostra destra, un soldato ci aspetta per aprirci le porte dell'inferno. Immaginatevi tutto questo riprodotto con lo splendente motore grafico di *Doom 3*, con la sua sincronia labiale, con le sue superfici lucenti e, a smentire chi non lo riteneva in grado, con una stordente abilità nel gestire ambientazioni aperte. Sembra veramente l'inizio di qualcosa di grande.

PAROLA D'ORDINE: VARIETÀ

Durante la nostra prova sul campo, condotta in un lussuoso albergo di Santa Monica (California), abbiamo messo mano ad alcuni fra i livelli iniziali del gioco. La prima missione, una volta entrati nel complesso alieno, ci spara in faccia fin da subito la diversità rispetto a *Doom 3*: nemici agguerritissimi, che escono a frotte da dietro gli angoli e ci attaccano sfruttando i ripari naturali e utilizzando semplici tattiche di guerriglia.

Alla pistola di cui ci ritroviamo armati inizialmente si aggiunge, presto, un fucile mitragliatore capace di sbudellare i nemici in pochi secondi e dotato anche di una funzione di zoom, tramite cui "cecchinare" i mostri più lontani. Proseguendo nella ricerca dei nostri compagni, ci imbattiamo in piccoli siparietti cinematografici, che mostrano il grande senso drammatico degli sviluppatori, e ci troviamo accompagnati da un medico, in grado di curare le nostre ferite alla bisogna. Dopo aver vissuto la prima esperienza in compagnia di altri militari, proseguiamo l'esplorazione. Balzando fra un livello e l'altro, facciamo la conoscenza del team Rhino e visitiamo il Mobile Command Center, una specie di stazione trasportabile, in cui i nostri superiori fanno il punto della situazione e ci illustrano gli obiettivi delle prossime sortite. Ai giocatori di vecchia data potrebbe ricordare parecchio il ponte delle navi dei primi *Wing Commander*, dove ci si rilassava fra un massacro e l'altro, dialogando con i vari personaggi e facendo progredire la trama a colpi di relazioni interpersonali.

Un'altra occasione per testare con mano l'interazione con i soldati è rappresentata dal livello ambientato in un'enorme trincea, fatta di tante diramazioni da cui spuntano alieni a getto

"In *Quake IV* si respira l'atmosfera di una vera guerra interplanetaria"

Il livello di dettaglio è spaventoso, come del resto è lecito attendersi da un gioco che sfrutta il motore grafico di *Doom 3*.

QUAKE SAGA

Nel 1996, il primo Quake ha ridisegnato il vero 3D nel mondo degli sparatutto per PC e ha introdotto un'ambientazione completamente folle, a metà fra il fantasy gotico e la fantascienza pura, accompagnata dalle graffianti note di Trent Reznor dei Nine Inch Nails. *Quake II*, giunto sugli scaffali solo un anno dopo, si buttava sulla fantascienza, strizzando l'occhio a *Doom* e regalandoci un multiplayer spettacolare. Dopo due anni di pausa (durante i quali il motore grafico di *Quake II* fu usato per la realizzazione di tantissimi altri titoli), id Software se ne uscì con *Quake III*, un episodio interamente dedicato al multiplayer e che, ancora oggi, vanta una florida comunità di giocatori online, ovviamente in fibrillazione per l'arrivo del quarto capitolo.

PEGGIO DEI BORG!

Purtroppo, abbiamo ancora pochissime informazioni su come sarà giocare nei panni di uno Strogg. Il processo di "stroggizzazione" del povero Matthew Kane avviene dopo circa un terzo del gioco e ci vede vivere in prima persona lo smembramento del nostro eroe. Buona parte del suo corpo viene sostituita con altri "pezzi" più funzionali, che potremo sfruttare per correre più veloce, leggere la lingua Strogg, saltare più in alto e... non sappiamo cos'altro! Purtroppo, il designer di id Tim Willits è stato molto nebuloso in merito alla questione.

continuo. I nostri compagni si appostano, creano fuoco di copertura e partecipano attivamente all'azione. Se tutto questo non bastasse, gli sviluppatori ci hanno mostrato alcuni livelli avanzati, in cui avremo modo di pilotare il Walker, una sorta di bipede meccanico dalle movenze pesanti, capace di spiattellare i nemici con una pedata e di spazzarne via a dozzine tramite i suoi razzi. Infine, un altro schiaffo per i nostri poveri sensi: il colpo di scena che si verificherà dopo circa un terzo del gioco.

QUAKE GDR?

**Le armi di *Quake IV* saranno potenziabili nel corso del gioco, aumentandone e migliorandone le caratteristiche. Per esempio, sarà consentito giocare di sponda facendo rimbalzare i colpi di railgun sul muro, o sparare attorno agli angoli con l'hyperblaster.
Da non dimenticare, poi, che si avrà modo di raccogliere e utilizzare le armi degli Strogg.**

STROGGIZZATO!

Inviati in una missione suicida per distruggere il computer centrale su cui si basa l'intera rete di comunicazione Strogg, i membri della squadra Rhino vengono sconfitti e alcuni di loro, fra cui Matthew Kane, sono fatti prigionieri.

Stordito, il protagonista si risveglia legato a una specie di tavolo da laboratorio. Ciò che segue è la classica sequenza narrativa presente in tutti gli sparatutto 3D da *Half-Life* in poi, con il giocatore che può solo muovere lo sguardo e assistere agli avvenimenti intorno a lui. Ci muoviamo lungo una rotaia, preceduti da un altro tavolo, su cui è legato un compagno di Kane. Durante il percorso, i due vengono sottoposti a sevizie indicibili, fra seghe circolari che strappano loro le gambe, martelli pneumatici che agganciano nuove parti e trapanamenti assortiti. Il punto è che gli Strogg sono abituati a sfruttare le razze che conquistano come banche d'organi, da cui prelevano tutto ciò che può essere utile, per dare vita alla loro "forza lavoro". La testa di un marziano, le gambe di un venusiano, il torso di un abitante di Alpha Centauri, tutto fa brodo per creare i soldati perfetti. Il nostro eroe subisce, quindi, questo terrificante procedimento. Smette di essere umano e diventa uno Strogg in piena regola, ma viene "salvato" un attimo prima di subire l'ultima fase del processo. I commilitoni del team Rhino, infatti, irrompono nel laboratorio e bloccano la catena di montaggio subito prima che Kane sia sottoposto alla cancellazione della sua personalità e venga collegato alla rete centrale degli Strogg. In pratica, ora Matt diventa l'arma migliore nelle mani dell'umanità: dotato dei poteri di un alieno (super velocità, super salto, eccetera), capace di interpretare la scrittura del nemico e leggerne i messaggi in codice, ma dalla volontà e dal pensiero ancora "terrestri", oltre che palesemente arrabbiatissimo.

Purtroppo, non abbiamo avuto modo di toccare con mano l'efficacia e l'utilizzo dei poteri, che restano ancora coperti da un velo di segretezza.

BESTIARIO

Se essere trasformato in uno Strogg non è proprio la cosa più bella che potesse capitare allo sfortunato Matthew Kane, avere un essere umano dotato dei poteri di uno Strogg è quanto di meglio potesse sperare l'esercito della Terra. Anche perché il nemico si è presentato all'occasione davvero in forze. Se c'è poi una caratteristica emersa dalla nostra prova sul campo, è senza dubbio la varietà delle creature che andremo ad affrontare.

Si va dai guerrieri base, semplici e deboli, ma addestrati a lavorare in coppia e ad attaccarci in modo da prenderci fra due fuochi, ai pericolosissimi Grunt. Queste specie di gorilloni colpiranno frontalmente il giocatore, cercando di abbatterlo a ceffoni, dopo essersi dati la carica tirando pugni sul terreno e iniettandosi le dosi di adrenalina che conservano sulle braccia.
E ancora, i Berserker, un gradito ritorno da *Quake II*, che vanteranno un pericoloso pungiglione su un braccio e un'enorme mazza

QUATTRO DOMANDE A TIM WILLITS

Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Tim Willits, designer di id impegnato nel progetto *Quake IV*.

GMC: Come mai realizzare un seguito di *Quake II*?
Tim Willits: Molto semplicemente, ci siamo chiesti quale fosse il miglior episodio della saga in single player e quale il migliore in multiplayer. Le risposte, ovviamente, erano *Quake II* e *Quake III*. Per questo, siamo partiti da lì per il nuovo capitolo.

GMC: *Quake II* è un gioco di otto anni fa: i più giovani potrebbero non cogliere le sfumature della storia...
TW: I riferimenti sono minimi. Si tratta, più che altro, di citazioni che faranno la gioia dei fan. Del resto, non è un caso se abbiamo scelto di cambiare il protagonista. *Quake IV* sarà un nuovo punto di partenza, adatto per chiunque non conosca la serie. Allo stesso tempo, ci saranno tanti elementi familiari per chi saprà riconoscerli.

GMC: Vedremo apparire il protagonista senza nome di *Quake II*?
TW: No, ma ne sentirete parlare. Abbiamo inserito un po' di simpatiche sorprese...

GMC: A quando un film dedicato a *Quake*?
TW: Al momento siamo concentrati sulla realizzazione del film di *Doom*, poi si vedrà.

VOCI IMPORTANTI

Il doppiaggio americano di *Quake IV* sarà realizzato da attori di grosso calibro, che contribuiranno ad aumentare il fascino dell'esperienza. Al momento, è noto solo il nome del grande vecchio Charles Napier (che, fra l'altro, aveva già partecipato a *Return to Castle Wolfenstein*), ma altri se ne aggiungeranno. Staremo a vedere se l'edizione italiana riserverà qualche buona notizia in merito.

Il Walker è solo uno dei mezzi che potremo pilotare in *Quake IV*, ma certo è quello più imponente. Sarà indispensabile per abbattere i nemici più grossi.

nell'altra mano, o i Gladiator, degli energumeni giganti dotati di un fastidioso scudo che consente loro di ripararsi dai proiettili d'arma da fuoco. E di nemici ce ne sono parecchi altri, come per esempio dei mostri tentacolari fluttuanti, che abbiamo fatto appena in tempo a intravedere nel già citato livello in cui Kane pilota il Walker.

MULTIPLAYER

Dopo questa sbornia di succosi dettagli e di sfavillante delirio grafico, già satolli per l'imponenza di *Quake IV* in single player, ci siamo trovanti davanti alla modalità multiplayer, che poi è ciò che aspettano i fan sfegatati del terzo episodio, a tutt'oggi membri di un'attivissima comunità online.

Potete dormire sonni tranquilli, perché il multiplayer di *Quake IV* è "una versione strapotenziata di *Quake III*". Abbiamo provato un paio di volte una mappa in deathmatch e ci siamo esibiti in altrettanti capture the flag, sentendoci subito a casa.

Il primo impatto è fenomenale, per il semplice fatto che sembra proprio di giocare a *Quake III* (secondo molti, ancora oggi il miglior sparatutto in multiplayer sulla piazza), solo "ripulito" con il motore grafico di *Doom 3* e deviato verso un'ambientazione fantascientifica. Ci sono tutte le armi classiche, come la Railgun, e si comportano come dovrebbero. E poi le voci, i "You Take The Lead", le icone che premiano i giocatori più precisi, il quad damage, i jump pad e le armature. Inoltre, Tim Willits, uno dei designer di id Software, ha parlato anche di caratteristiche mantenute da *Team Arena*, l'espansione di *Quake III* uscita nel 2000, pur non entrando nello specifico.

MOBILE COMMAND CENTER

Questo complesso fa da base ai soldati terrestri impegnati nella battaglia contro gli Strogg. È possibile girarvi liberamente, parlando con i presenti, spiando i medici che compiono autopsie sugli alieni e curiosando un po' dappertutto. Non è chiaro, però, se visiteremo la base dopo ogni missione.

La mappa provata in deathmatch offriva uno spazio ampio e aperto, ricco di teletrasporti e sostanzialmente progettato per spingere i contendenti a incontrarsi, con poche "situazioni" in cui nascondersi. Il capture the flag offriva due basi ricche di corridoi e pertugi, poste agli estremi opposti di una mappa la cui zona centrale prevedeva, invece, un'area aperta. Entrambe erano chiaramente studiate per scontri fra almeno otto giocatori, ma rappresentano solo la punta di un iceberg ancora tutto da scoprire.

A questo punto, si tratta di sopravvivere all'attesa, che durerà ancora un po' di mesi. L'uscita di *Quake IV* è prevista per fine anno, anche se le non sempre rassicuranti parole "quando sarà pronto" incombono su di noi.

"Piloteremo il Walker, una sorta di bipede meccanico capace di spiattellare i nemici con una pedata"

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, Pape, dopo aver osservato da vicino le caratteristiche del primo processore dedicato alla simulazione delle forze fisiche, mette alla prova un portatile e un PC desktop capaci di macinare numeri notevoli nei benchmark. Le pause fra un test e l'altro sono scandite dai frag ottenuti con l'ultimo, preciso, mouse di Logitech. L'indirizzo cui inviare domande e suggerimenti resta il solito: alberto.falchi@futureitaly.it.

QUANDO LA FISICA ENTRA IN GIOCO

Grazie a Physx, è possibile creare ambienti altamente distruttibili.

Non avevamo mai visto dell'acqua saponata virtuale avvolgere un oggetto tanto realisticamente.

IL cammino che porterà la prima Physics Processing Unit (ovvero, un processore dedicato esclusivamente alla fisica nei videogiochi) all'interno dei case dei videogiocatori sarà più breve del previsto. Asus, infatti, ha reso noto di voler immettere sul mercato, entro la fine dell'anno, delle schede munite di Physx, la PPU annunciata da Ageia pochi mesi orsono.

Evidentemente, i responsabili dell'azienda asiatica sono rimasti colpiti, così come noi di GMC, dai demo tecnologici creati per sottolineare le capacità di questo processore, che punta a sostituire la CPU nell'esecuzione dei motori fisici dei giochi. Physx è, prima di tutto, un chip da 125 milioni di transistor, costruito con un processo produttivo da 0,13 micron, in cui gli ingegneri di Ageia hanno inserito una serie di funzionalità matematiche utili a simulare il comportamento dei corpi rigidi, dei liquidi e delle particelle all'interno dell'ambiente 3D. Il Physx non può magicamente accelerare i motori fisici attuali, come l'Havok di *Half-Life 2* o il Karma di *UT 2004*: per sprigionare la sua potenza deve essere abbinato a Novodex, un motore, in grado di operare in modalità software in assenza di PPU, distribuito gratuitamente da Ageia. Grazie a esso, gli sviluppatori potranno arricchire l'esperienza ludica dei possessori di Physx, aggiungendo capelli realistici ai personaggi o sostituendo l'animazione di un fiume di lava con un flusso imprevedibile di liquido magmatico.
Così come l'originale Voodoo Graphics lasciò a bocca aperta

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

GEIL ACCORCIA I CICLI

Durante l'ultimo ComputeX, Geil ha presentato i primissimi moduli DDR PC3200 dotati di un valore CAS pari a 1,5 cicli di clock. Operanti a 400 MHz e teoricamente in grado di offrire delle latenze inferiori del 25% rispetto a quelle dei migliori moduli in commercio, le nuove memorie di Geil dovrebbero risultare particolarmente efficaci se abbinate ai processori di casa AMD. Secondo l'azienda Taiwanese, che sta stringendo accordi con i produttori di schede madri SLI, i nuovi moduli potranno essere sfruttati appieno su tutte le motherboard uscite nel 2005 e munite di un BIOS adeguatamente aggiornato.

MOUSE PER POCHI ELETTI

In risposta al lancio del Logitech MX518, l'americana Razer ha annunciato una nuova variante del suo mouse più preciso, il Diamondback. Il Plasma Edition impiega un fascio di infrarossi di frequenza così bassa, da essere del tutto invisibile all'occhio umano e, grazie ad alcuni led interni, si distingue dai suoi simili illuminandosi vividamente di azzurro una volta collegato a una porta USB. Il nuovo sensore, sebbene mantenga la risoluzione di 1600 dpi degli altri Diamondback, dovrebbe in teoria risultare ancora più preciso sulle superfici più scure e sui pad metallici. Il Plasma Edition potrà essere acquistato, per un limitato periodo di tempo, solo dal sito www.razerzone.com.

LOGITECH MX518

■ Produttore **Logitech** ■ Distributore **Logitech** ■ Internet **www.logitech.it** ■ Prezzo **€ 59**

BUONA precisione, ergonomia e una cospicua quantità di tasti capaci di facilitare la navigazione tra le finestre. Da anni, Logitech produce mouse molto apprezzati tra i giocatori, sebbene non specificatamente pensati per le applicazioni videoludiche.

Nel progettare il nuovo MX518 Gaming Grade Optical Mouse, invece, gli ingegneri dell'azienda hanno deciso di seguire le orme dell'americana Razer, assecondando le esigenze dei fanatici del frag con un sensore da 1600 dpi.

Sebbene sia simile, per dimensioni e forme, agli altri esponenti della famiglia MX, il 518 non può essere confuso con uno dei suoi predecessori. Il disegno sulla parte superiore, che lo fa sembrare pieno di increspature, lo distingue immediatamente. In realtà, la superficie della periferica è perfettamente liscia e le ammaccature (che vogliono sottolineare l'attitudine al "combattimento" del mouse) sono generate da un effetto ottico della pittura metallica.

La più importante innovazione dell'MX518 è apprezzabile anche senza installare alcun driver: premendo uno dei due piccoli tasti posti al di sopra e al di sotto della rotella, è possibile variare istantaneamente la sensibilità dell'ottica, adattando in tempo reale il mouse a qualsiasi situazione di gioco. Il software SetPoint offerto a corredo, che sostituisce il vecchio MouseWare, risulta utile nel caso i tre valori di sensibilità predefiniti non fossero di nostro gradimento, consentendo di impostare 5 diversi livelli compresi tra i 400 e i 1600 dpi. Fortunatamente, la pressione dei due pulsanti appositi non varia la risoluzione del sensore ottico, che rimane sempre molto elevata, ma solo il rapporto tra il numero di pixel attraversati sullo schermo e i millimetri percorsi dalla periferica sul mousepad, adattando il mirino ai repentini spostamenti del Rocket Launcher e a quelli più posati delle armi di precisione.

L'utilizzo di una codifica a 16 bit elimina quella "accelerazione negativa" che rendeva poco affidabili i mouse a 800 dpi nei movimenti laterali più rapidi, mentre la totale assenza di un modalità standby fa sì che il sensore sia immediatamente reattivo anche dopo aver lasciato la periferica ferma per qualche tempo (per la felicità dei cecchini più pazienti).

I due tasti laterali, facilmente raggiungibili e ben utilizzabili nei giochi, completano un mouse che ha il solo difetto di essere inadatto ai mancini. Considerata la qualità del prodotto, ci auguriamo che Logitech ne immetta sul mercato una versione speculare, adatta anche a chi si affida alla mano sinistra.

▼ IN DUE PAROLE...

La comodità tipica di Logitech, arricchita da una precisione e da una versatilità che soddisfano appieno. **9**

▼ CARATTERISTICHE

CONNESSIONE	USB
RISOLUZIONE	1600 DPI
NUMERO TASTI	5
TILT WHEEL	No

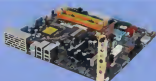
i giocatori negli Anni '90, accelerando le movenze di Lara Croft grazie alla API Glide, Physx stupisce per la quantità di particelle e oggetti gestiti sullo schermo in tempo reale. Uno dei demo creati da Ageia mostra le mura di un castello frantumarsi, sotto i colpi del nemico, in centinaia di mattoni che crollano e rotolano rispettando l'angolazione e la velocità dei proiettili. La potenza della PPU è ancora più apprezzabile osservando vari flussi di acqua saponata, di mercurio e di fango scivolare sulle fiancate di una autovettura, rispettando dei precisi valori di viscosità, fino ad allargarsi in pozzanghere di diverso colore una volta raggiunto il pavimento. Un'altra simulazione mostra un aereo schiantarsi ad alta velocità in un hangar, polverizzandosi in una nube di lamiere e bulloni e scagliando in ogni direzione gli oggetti posti sul suo cammino.

Neanche la possibilità di creare ambienti totalmente demolibili, però, è in grado di assicurare il successo commerciale a questa pionieristica PPU, che dovrà tentare di conquistare l'approvazione degli sviluppatori entro la fine del 2005. Il supporto da parte di Atari e Ubisoft, e la notizia che la prossima versione dell'Unreal Engine farà uso del Novodex, sono segnali certamente positivi sia per Ageia, sia per Asus. Le schede di quest'ultima saranno inizialmente solo in formato PCI, monteranno 128 MB di RAM GDDR3 (necessari a contenere le caratteristiche fisiche degli oggetti) e avranno un prezzo compreso tra i 249 e i 299 dollari.

Ageia offrirà la sua PPU in varie versioni di diversa potenza, arrivando anche a utilizzare l'interfaccia PCI-Express 4x. Se il processore Physx dovesse rivelarsi un successo, si aprirà un nuovo mercato per gli appassionati di hardware, un mercato che certamente gli altri produttori di acceleratori non vorranno lasciarsi sfuggire.

e non abbiamo mai osato chiedere...

PRENDE PIEDE IL 955

Si chiamano AW8-MAX e AN8 SLI le due nuove schede madri ammiraglie prodotte da Abit. La prima adotta il recente chipset 955 di intel e un voluminoso radiatore in rame posto sopra i mosfet collocati nelle vicinanze del scoket 775, per assicurare il corretto funzionamento delle future CPU Pentium Dual core. La seconda, più potente esponente della serie Fatal1ty, è rivolta ai proprietari di Athlon 64 che desiderino cimentarsi nell'overclock e vogliano "sommare" due GeForce della serie 6. Entrambi i modelli sono muniti del sottosistema AudioMax 7.1, aderente alle specifiche Intel Audio HD, e del pannello frontale µGuru, con cui è possibile tenere costantemente sott'occhio le temperature dei componenti critici del sistema e la velocità delle varie ventole.

FEDELTÀ ESTREMA DA CREATIVE

Dopo aver sfruttato per anni le varie versioni del chip EMU10K (sulle SoundBlaster Live! prima e sulle Audigy poi), Creative ha presentato all'ultimo E3 un DSP di nuova concezione, in grado di spingere l'audio dei PC verso altre vette. Chiamato X-Fi (eXtreme Fidelity), il chip è in grado di campionare i segnali audio alla risoluzione di 24 bit e 96 KHz (come le Audigy 2), e, grazie a una potenza d'elaborazione 24 volte superiore a quella del predecessore, di migliorare drasticamente la riproduzione dei suoni e dei brani musicali. Gli ingegneri della casa di Singapore sostengono che la funzione Crystalizer del DSP riesca a elaborare in tempo reale le forme d'onda in

FRANKIE DPC900

■ Produttore **Dymanic PC** ■ Distributore **Dymanic PC** ■ Internet **www.dynamic.it** ■ Prezzo **€ 3.200**

LA Dynamic PC è nota per i suoi computer dedicati agli appassionati di videogiochi, o meglio, a quella sparuta nicchia di persone che si può permettere di investire dei veri capitali in hardware.

Se cercate un portatile leggero, comodo e dotato di un'autonomia da record, smettete di leggere: il DPC900 è un vero e proprio mostro da quasi 6 Kg di peso, incapace di "vivere" per più di un'ora lontano dalla presa di corrente. A bilanciare il tutto, però, offre una potenza stratosferica, che lo rende indistinguibile da un desktop durante le sessioni videoludiche.

Non si potrebbe chiedere di meno a una macchina dotata di una CPU Intel a 3,4 GHz con 2 GB di RAM, affiancata nei calcoli grafici da una Radeon X800 Mobile con 256 MB di memoria dedicata. Per far meglio risaltare le doti "giocose", lo schermo è un LG LP171W02 da 17 pollici, basato sulla tecnologia Super Clear Glossy Surface. Le immagini paiono prendere vita, esaltate da colori brillanti e sfumature molto accese, e scorrono sul display senza alcun accenno di indecisione, nemmeno quando vengono eseguiti gli FPS più adrenalinici. Gli algoritmi di interpolazione svolgono piuttosto bene il proprio lavoro, perlomeno con risoluzioni che presentano le stesse proporzioni di quella nativa (16:10): ciò si rivela una vera e propria manna dal cielo, considerando che certi titoli potrebbero non essere fluidissimi alla risoluzione di 1680x1050. Sebbene il DPC900 sia chiaramente indirizzato agli appassionati di videogiochi, vuole ambire alla qualifica di vero e proprio Desktop Replacement, sia per versatilità, sia per mera potenza. Si scambiano dati con qualsiasi altra periferica: oltre alle onnipresenti connessioni Wi-Fi e RJ-45, è stato aggiunto il supporto Bluetooth e non manca un lettore 4in1, con supporto a Memory Stick, Secure Digital, SmartMedia e MultiMedia. Il disco fisso presente nell'esemplare giunto sul nostro banco di prova aveva una capacità di 80 GB, ma volendo è consentito montarne un secondo identico e impostare la coppia in modalità RAID 0 o 1.

Un vero concentrato di tecnologia, che, nonostante le dimensioni imponenti, riesce anche a essere più aggraziato dei precedenti notebook prodotti da Dynamic PC. Non può certo rivaleggiare con lo stile di un Sony Vaio, ma la sua estetica è più curata del solito. Purtroppo, le connessioni posizionate sul lato sinistro del portatile non sono particolarmente comode, ma la tastiera di generose dimensioni e il preciso touchpad lo rendono ergonomico. Scalda parecchio, questo è vero, ma è un limite da pagare se ci si vuole portare appresso un tale integrato di tecnologia.

Ricordiamo che in fase di acquisto, presso il sito del produttore, è possibile modificare a piacimento la configurazione, togliendo il superfluo o "caricandola" ulteriormente. Quella da noi testata si è rivelata azzeccata per qualsiasi utilizzo, tanto da non far sentire la differenza rispetto a un desktop di fascia alta. Consigliamo ai giocatori di valutare l'aggiunta di una Sound Blaster Audigy 2 ZS PCMCIA, per godere a pieno anche del commento sonoro dei propri titoli preferiti.

▼ IN DUE PAROLE...

Un mostro di potenza e di peso, ma capace di non far rimpiangere un desktop al massimo delle prestazioni. **9**

▼ CARATTERISTICHE

PROCESSORE	P4 3,2 GHz
RAM	2 GB
SCHEDA VIDEO	Radeon X800 Mobile
SISTEMA OPERATIVO	Windows XP Pro SP2

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

uscita, ricreando le frequenze tagliate dai sistemi di compressione audio più usati e attenuando le inevitabili imprecisioni legate alla digitalizzazione del suono. L'X-Fi porterà con sé la quinta incarnazione delle EAX, offrirà un audio tridimensionale anche a chi è munito solo di altoparlanti stereo o cuffie, e potrà applicare degli effetti di riverbero anche ai dialoghi dei giocatori in rete. Le schede destinate ad accogliere l'X-Fi, eredi delle Audigy, non hanno ancora un nome ufficiale, ma saranno certamente compatibili con le normali porte PCI.

UN HARD DISK SENZA PIATTI

M-System, specializzata nel produrre dischi SCSI per grandi aziende, ha lanciato il primo hard disk basato su memorie solide. Invece di utilizzare dei dischi magnetici lanciati a migliaia di giri al minuto, l'FFD Ultra 320 sfrutta delle memorie flash per immagazzinare 176 GB di dati. Resistente agli urti e in grado di funzionare a temperature estreme (da -40° a +85°), l'FFD Ultra viene proposto a un prezzo inaccessibile ai videogiocatori, ma indica la strada che tali periferiche intraprenderanno in futuro. Ne sono riprova i prototipi di Hybrid Hard Disk, sviluppati congiuntamente da Samsung e Microsoft. Gli HHD non abbandonano del tutto i piatti magnetici, ma affiancano a essi 1 GB di memoria flash che, agendo come una enorme cache, dovrebbe prolungare drasticamente la vita dell'unità.

FRAEL LEONHARD AT6440GM

■ Produttore **Frael** ■ Distributore **Frael** ■ Internet **www.frael.it** ■ Prezzo **€ 1.600**

L'amore per le configurazioni create personalmente non ci ha fatto dimenticare che molti tra i nostri lettori preferiscono acquistare PC già finiti e predisposti ad accogliere i titoli migliori.

Ne è consapevole anche Frael, che nello scegliere i componenti del Leonhard AT6440GM non è scesa a compromessi e ha puntato sui miglior pezzi di silicio oggi in commercio. La qualità del prodotto è osservabile ancor prima di entrare nel dettaglio interno, dato che sfrutta, come scheletro portante, un case CoolerMaster Cavalier completamente in alluminio. Oltre a offrire un elegante sportello frontale sinuosamente modellato, il Cavalier assicura un'ampia espandibilità (potendo accogliere 5 unità ottiche da 5,25 e 5 hard disk da 3,5) e un buon riciclo d'aria, grazie a due ventole da B e 12 cm. Un netto passo avanti rispetto ai precedenti PC offerti da Frael. Il cuore pulsante del sistema è un potente Athlon 64 4000+, il secondo processore più veloce prodotto da AMD, installato su una Asus ABN-E. 8asata sul chipset nForce 4 Ultra, la motherboard Asus è dotata di uno slot PCI-E 16x, uno 4x e due 1x. Le funzionalità NVRaid del controller possono essere sfruttate tramite quattro porte 5ATA II e due Parallel ATA 133, mentre le connessioni di rete sono assicurate dalla porta Gigabit Ethernet integrata, completa di quel firewall hardware che NVIDIA ama chiamare Active Armour.

ATI ricopre un ruolo non meno importante nella configurazione dell'AT6440GM, dato che la VGA alloggiata nello slot PCI-Express 16x è prodotta da 5apphire e sfrutta un Radeon X850 XT abbinato a 256 M8 di memoria GDDR3. La sezione IDE ha come protagonisti principali un 5eagate Barracuda 7200.B da 200 G8 e un masterizzatore DVD+RW LG G5A-41638, in grado di scrivere sui supporti +R Dual Layer e a singolo strato alla velocità di 4x e 16x, rispettivamente. Anche il lettore DVD aggiuntivo è prodotto da LG. In mezzo a tanta potenza, stonano i soli 512 M8 di RAM. Un quantitativo doppio di memoria (facilmente raggiungibile, considerando che la A8N-E è munita di 4 alloggi per memorie PC400) avrebbe reso maggior giustizia agli altri componenti del sistema, inducendo Windows a utilizzare meno il file di swap.

Pur con mezzo G8, questa macchina sprigiona una velocità notevole nei giochi: l'Athlon 4000+, che si differenzia dal ben più costoso FX-55 solo per una quantità di cache dimezzata, esegue senza alcuna incertezza gli algoritmi del motore fisico Havok e, coadiuvato dal velocissimo Radeon X850 XT, genera 69 FPS in *Half-Life 2*, alla risoluzione di 1280x1024, con AntiAliasing 4x e Filtro Anisotropico 8x.

I benchmark di *Doom 3* confermano le ottime prestazioni d'insieme, raggiungendo i 77 FP5 nella modalità Alta Qualità, alla risoluzione di 12B0x960. Con un tempo medio di accesso ai dati pari a 8,5 ms e una cache da B MB, il disco Seagate assicura un rapido caricamento dei più voluminosi livelli, pur essendo l'ultimo modello dell'azienda californiana privo di supporto NCQ.

La silenziosità del disco si somma a quella dell'alimentatore CoolerMaster da 380 Watt, che sembra reggere le esigenze della CPU e della VPU senza affanni.

Chi desideri gustare gli FPS di ultima generazione, evitando le fasi di assemblaggio e scelta dei componenti, troverà nel Leonhard un valido alleato, soprattutto dopo aver raddoppiato il quantitativo base di RAM.

▼ IN DUE PAROLE...

Una configurazione curata a puntino. L'unico neo riguarda la presenza di soli 512 MB di RAM. **8½**

▼ CARATTERISTICHE

PROCESSORE	Athlon 64 4000+
RAM	512 MB
SCHEOA VIOEO	Radeon X850 XT
SISTEMA OPERATIVO	Windows XP Pro SP2

e non abbiamo mai osato chiedere...

UN CASE MISTICO

Chi desidera donare un aspetto futuristico al proprio Home Theater PC, o preferisce il formato desktop per il suo PC da gioco, apprezzerà certamente il case Mystic prodotto da ThermalRock, azienda strettamente legata a ThermalTake. Mystic è completamente in alluminio e, nella sua parte frontale, richiama il design dei più eleganti sistemi Hi-Fi, grazie a una serie di LED che si illumina variando il volume della riproduzione sonora. Il case nasconde (dietro un pannellino laterale) due porte U58 e una firewire, può accogliere sia le schede ATX, sia quelle Micro ATX ed è munito di due ventole da 60 mm che producono solo 19 dB di rumore. Gli alloggi per hard disk da 3,5 pollici e per le unità ottiche da 5,25 sono in totale 6.

Il Mystic non è l'unico case bizzarro prodotto da ThermalRock, che si è fatta apprezzare dagli appassionati di modding anche grazie alla eccentrica serie di MidTower chiamata Circle.

IL FUOCO INCROCIATO DI ATI

Finalmente, ATI ha presentato la sua tecnologia per sfruttare la potenza di più GPU, e non si chiama AMR. La risposta canadese allo 5LI è Crossfire e necessita di particolari schede madri, risultando incompatibile con le nForce4. Non servono due schede video identiche, ma basterà aggiungere al sistema una X800/X850 Crossfire Ready e abbinarla a uno dei tanti modelli disponibili per sfruttare una delle quattro modalità di rendering disponibili: AFR (Alternate Frame Rendering), 5cissor (l'equivalente dello 5plit Frame Rendering) e SuperTiling (la scena viene suddivisa fra le GPU come se fossero caselle di una scacchiera) saranno dedicate a chi vuole il massimo della velocità. Chi punta al top della qualità video opterà, invece, per la quarta opzione, Crossfire SuperAA, che dovrebbe garantire un AntiAliasing ancora più preciso.

LG U8180

■ Produttore **LG Electronics** ■ Internet **www.lge.it**
■ Prezzo **€ 149**

UNICA compagnia italiana a sussidiare i terminali dei propri clienti (accollandosi, cioè, parte del costo del telefono, rivendendolo sottoprezzo), 3 ha suggellato, l'autunno scorso, un accordo in esclusiva con tre importanti produttori di telefonia mobile (Motorola, NEC e LG) per la realizzazione di cellulari con il logo della compagnia. Tra questi, la recente introduzione sul mercato italiano del modello U8180 di LG (accompagnata dalla frastornante campagna pubblicitaria con Claudio Amendola) ci pare degna di nota.

Lo LG U8180 è, naturalmente (trattandosi di un terminale di 3), uno smartphone UMTS; un telefono, cioè, ottimizzato per la videofonia e per la trasmissione a Banda Larga. Data la non perfetta copertura sul territorio nazionale della rete UMTS, l'8180 è anche un discreto GSM Dual Band (900/1800 MHz). Con struttura a conchiglia e flip attivo. Questo modello si caratterizza per l'intelligente impiego di un'unica fotocamera rotante (in stile Samsung, per intenderci) al posto della soluzione, più convenzionale, di due fotocamere differenti.

Dal punto di vista ludico, il cellulare non presenta grossi difetti: l'ampio display interno, a matrice attiva (TFT) a 262.000 colori ha una risoluzione di 176x220 pixel, mentre la tastiera risulta abbastanza agevole ed ergonomica. Un robusto joystick centrale e dei comodi pulsanti di navigazione laterali, ben distanziati, garantiscono una resa ottimale in tutti i titoli d'azione. L'U8180 è J2ME compatibile e l'ampia memoria standard (non espandibile, però) di 24 MB dovrebbe garantire spazio sufficiente a contenere una discreta ludoteca. Due i difetti più evidenti: in primo luogo, la mancata compatibilità con la tecnologia Bluetooth (compensata, però, dalla presenza di una porta USB 1.1, che garantisce comunque la connessione a un PC), oltre al pesante blocco di funzioni imposto da 3 (il cellulare funziona solo con USIM "3"), che pregiudicano certe interessanti applicazioni o download. Senza infamia e senza lode, insomma.

▼ IN DUE PAROLE...

Sarebbe un ottimo telefono cellulare, senza le pesanti restrizioni imposte da 3! — **7**

▼ CARATTERISTICHE

OTTIMO PREZZO	+
OTTIMO DISPLAY, DISCRETA	+
MANCA IL BLUETOOTH	−
PESANTE BLOCCO DI FUNZIONI	−

PROVATO TOWNSMEN 2

Tra i giochi che hanno fatto la storia del nostro hobby preferito, un posto spetta all'intrigante *The Settlers*, titolo strategico-manageriale ambientato in un feudo medievale, realizzato per Commodore Amiga nel 1993. Prodotto straordinariamente originale e "visionario" per l'epoca, *The Settlers* era una specie di bizzarro ibrido tra *SimCity* e *Civilization*: oltre a creare dal nulla una città-stato, il giocatore doveva preoccuparsi di rendere il proprio piccolo feudo economicamente e produttivamente autosufficiente, realizzando le struttura necessarie a soddisfare i fabbisogni dei propri sudditi. Era bene, quindi, creare dei contadini, che producessero frumento da portare ai mulini, la cui farina serviva ai panettieri per produrre il pane, e così via. Ritroviamo il medesimo concetto undici anni più tardi, senza differenze di rilievo, in quest'incredibile midlet di appena 200 KB. Imperdibile, per appassionati e non!

Produttore:	HandyGames
Prezzo:	€ 6
Piattaforme:	Motorole V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
Versione provata:	Nokia N-Gage
Internet:	www.townsmen2.com
Wap:	N.D.

Voto 9 — Forse il miglior gioco Java apparso finora su cellulare!

PROVATO SNAKES

Pochi sanno che il primo gioco per cellulare della storia è stato *Snakes*. Introdotto nel 1997 da Nokia in alcuni suoi nuovi terminali, *Snakes* era semplicemente la versione in bianco e nero di un vecchio titolo per Mattel Intellivision: *Snafu*. Lo scopo, semplicemente, era di guidare un serpentone in uno schermo vuoto, raccogliendo del cibo ed evitando di andare a sbattere contro la propria coda. La nuova versione di *Snakes*, realizzata da Iomo, in realtà, è solo lontanamente imparentata con quel titolo rudimentale. *Snakes* ricorda di più la scena di un lungometraggio della Disney: "TRON" (1982), in cui un giovanissimo Jeff Bridges cavalcava delle moto fatte di luce in un'arena virtuale all'interno di un computer.
Un'ambientazione tridimensionale in grafica vettoriale fa da teatro ai 42 avveniristici livelli single e multiplayer di *Snakes*. Un piccolo gioiello, specie se si considera che il gioco (completo) non è in vendita, ma può essere scaricato gratuitamente dal sito N-Gage. Scaricatelo, finché potete!

Produttore:	Iomo
Prezzo:	Gratis
Piattaforme:	Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
Versione provata:	Nokia N-Gage
Internet:	www.n-gage.com
Wap:	N.D.

Voto 8 — Un gioco N-Gage completo e gratis. Cosa pretendere di più?

POCO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA, LONTANA....

Tra gli eventi cinematografici di maggior rilievo di quest'anno, un posto d'onore spetta all'ultimo episodio della saga di "Star Wers". "Episodio III: La Vendetta dei Sith" ha attirato, a maggio, tutti gli appassionati nelle sale cinematografiche. Nella spasmodica gara che ha contrapposto, a fior di milioni di dollari, le case di sviluppo per l'acquisizione dei diritti di distribuzione di prodotti ufficialmente ispirati al film, l'americana THQ Wireless l'ha spuntata (per il solo mercato per cellulare, naturalmente), soffiando l'esclusiva a nomi del calibro di Capcom, Sega e Ubisoft, giusto per citarne alcuni.
Mentre l'entità della somma pagata da THQ a Lucasfilm rimane coperta dal più assoluto riserbo, sono stati annunciati i titoli dei giochi in formato Java che la casa inizierà e distribuire nei prossimi mesi (alcuni di essi, per la verità, saranno già stati pubblicati quando leggerete queste pagine). THQ ha pensato bene di spremere bene i tanto sudati diritti di licenza e lancerà sul mercato mondiale, entro la fine dell'estate, nove giochi ispirati a "La Vendetta del Sith ".
Titolo principe dell'intera serie è, naturalmente, *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*. Realizzato nella forma di un classico gioco di piattaforme e combattimenti, *Revenge of The Sith* propone un motore grafico alla *Double Dragon*, con sfondi renderizzati in finto 3D. Con una struttura a livelli che segue in maniera abbastanza fedele la trama della pellicola originale, il prodotto alterna il controllo di diversi personaggi, da Anakin Skywalker e Yoda; da Mace Windu a Obi-Wan Kenobi e persino il buon vecchio Darth Vader. Tra gli altri titoli, invece, si annoverano: un gioco di duelli a colpi di spada laser (*Star Wars: Jedi Arena*); uno sparatutto spaziale (*Star Wars: Battle Above Coruscant*); uno sparatutto "stile *Rainbow Six*" (*Star Wars Republic Commando: Order 66*); un titolo di guida molto simile al vecchio *Spy Hunter* (*Star Wars: Grievous Getaway*); uno strategico e turni (*SW: Battle for The Republic*); un quiz (*Star Wars Trivia*); un puzzle-game (*SW: Puzzle Blaster*) e persino una bizzarra variante del vecchio Tamagotchi, con protagonista il Maestro Yoda in *Star Wars: Ask Yoda*.

IL SISTEMA GIUSTO

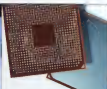
Gli 8 GB concessi dai DVD Dual Layer sono accessibili al Sistema base, che per il salvataggio dati accorcia le distanze rispetto ai sistemi più costosi. BenQ conferma la qualità dei suoi recenti monitor.

64 BIT IN OMAGGIO

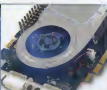
Sarà bene accolta la decisione di Microsoft di donare, a chi già possiede una licenza di Windows XP Professional, la nuovissima versione a 64 bit del sistema operativo più impiegato nel mondo. La quasi inutilizzabile beta, che da mesi poteva essere scaricata dal sito dell'azienda di Redmond, ha lasciato posto a una versione definitiva, arricchita di driver sufficientemente maturi e stabili da consentire la corretta esecuzione dei giochi più recenti. In realtà, i pochi vantaggi offerti attualmente dai 32 bit aggiuntivi sono apprezzabili quasi esclusivamente dai programmatori/designer che necessitano di enormi quantità di RAM. La cancellazione del normale XP in favore della X64 Edition ha ancora poco senso per i videogiocatori, che incontreranno qualche difficoltà a far funzionare correttamente l'antivirus e le schede audio USB. A chi è munito di Athlon 64, motherboard nForce 4 e schede video GeForce (NVIDIA sembra ancora un passo avanti rispetto ad ATI e Via, per quanto riguarda i driver a 64 bit) non possiamo che consigliare di installare la X64 Edition in una seconda partizione, così da sperimentare l'ebbrezza dei 64 bit senza eccessivi grattacapi.

▼ PROCESSORE

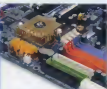
- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX 55 € [illegible]**
  Socket 939 – 2,6 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 280**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150**
  Socket 939 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 Bit

La velocità dei processori AMD e il loro supporto ai 64 bit fanno sì che tutti i sistemi sfruttino l'architettura degli Athlon. Se l'FX 55 sfrutta un'ampia cache per distruggere i record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si limitano a eseguire "in scioltezza" il motore fisico di tutti i giochi.

▼ SCHEDA VIDEO

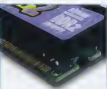
- **SISTEMA IDEALE: [illegible] GeForce 6800 GT PCI-E in SLI € [illegible]**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 16 Pixel Shader 3.0 – 6 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 320**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 190**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 256 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1 VGA

Due 6800 GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € [illegible]**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – [illegible] PCI-e 1x – 4 SATA – [illegible] PATA – [illegible] Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 155**
  Via K8T890 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x - 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il Socket 939, grazie al doppio canale verso la RAM, conquista il cuore di tutti i Sistemi. Il chipset nForce 4 si presenta nella doppia veste SLI e standard, ma è il K8T890 che, facendo leva su un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, riesce a ritagliarsi spazio nel Sistema medio.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair [illegible] € [illegible]**
  [illegible] DIMM da [illegible] MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – [illegible],75 V – Dissipatore metallico con LED
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ 3200EL Platinum € 210**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-3-2-5 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA BASE: Kingston Value 1 GB PC 3200 € 140**
  2 DIMM da 512 MB – Latenza 2.5-3-3-8 a 400 MHz – 2,7 V – Nessun dissipatore

I moduli PC4000 ben si abbinano al moltiplicatore sbloccato dell'Athlon FX-55, permettendone l'overclock. Il Sistema medio sfrutta delle eccellenti OCZ a bassa latenza, mentre quello base può finalmente godere di 1 GB di spazio per il salvataggio dei dati, e di un'architettura a doppio canale.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 399
7.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 129
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 80
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP91V+ € 520
19 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 299
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SM710N € 265
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 12 ms

BenQ, sfruttando i più recenti pannelli Optronics, conquista sia il Sistema ideale, sia quello Medio, con due modelli da 19 e 17 pollici dotati di tempi di reazione dei cristalli inferiori al 10 ms. La giocabilità degli sparatutto, comunque, è assicurata anche dall'economico Samsung da 12 ms.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster Audigy 4 Pro € 179
24 bit/96 KHz in 7.1 – 24 bit/192 KHz in stereo – Rack esterno – EAX 4 – SPDIF ottica e coassiale – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
24 bit/96 KHz in modalità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modalità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coassiale

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2 – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x [illegible] e mast. Plextor PX-716SA € 140
Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x – GigaRec

■ SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3520 € 65
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x

■ SISTEMA BASE: Samsung TSH 552U € 49
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 4x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i supporti Dual Layer da 8 GB. A dividere il modello di NEC dal più economico Samsung sono una manciata di euro e la velocità di scrittura sui DVD+RW. Il Plextor rimane l'unico a utilizzare l'interfaccia SATA.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580
148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 200
300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 9,3 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB – € 120
200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA.

DESKTOP COORDINATI

Assenza di cavi, amore per il design e la comodità dei tasti multimediali spingono molti utenti ad acquistare dei set completi di mouse e tastiera. Ecco tre modelli che si distinguono per stile e funzionalità.

Logitech Cordless Desktop MX3100

€ 125

Tastiera a profilo basso e mouse, completo di base per la ricarica delle batterie, costruito sullo stesso sensore ottico del famoso MX700. Per chi odia i fili e ama la precisione di fuoco.

Microsoft Wireless Desktop 3.0

€ 75

Disposizione dei tasti curvata che asseconda la naturale anatomia delle mani, una serie di comandi che facilita la navigazione e un mouse munito di Tilt Wheel. Per chi alterna gioco e lavoro.

Nortek Electa Flue

€ 54

Tasti a corsa breve retro-illuminati da una luce blu, base di ricarica per il mouse ottico e corpo in alluminio/plastica color argento. Adatto alle sessioni di gioco notturne.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE
€ 4.591
(limite 5.500)

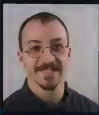
SISTEMA MEDIO
€ 1.757
(limite 2.200)

SISTEMA BASE
€ 1.104
(limite [illegible])

ATTENZIONE
Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

DOLCE ATTESA

Questo mese, programmi Java miopi, abbacinanti spade laser e browser poco amichevoli nei confronti dei formati compressi hanno impensierito alcuni lettori. Visto che l'attesa per i capolavori presentati durante l'E3 californiano andrebbe gustata senza inutili distrazioni, esponete i vostri problemi tecnici digitando una mail destinata all'indirizzo annulla@futureitaly.it o inviando lettere profumate a GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. Avere il PC in panne mentre gli angoscianti avversari di *F.E.A.R.* si avvicinano poltrebbe non essere salutare, dopotutto.
Quedex

D:> Caro Quedex, ho un problema di visualizzazione delle pagine Internet che utilizzano il linguaggio Java. Non appena ne raggiungo una con Explorer o FireFox, il testo e le immagini diventano sfocate. Ho installato la versione 1.5.0.02 della Java Virtual Machine di Sun, aggiornato i due browser e i driver della mia GeForce 6800 senza successo. Cosa posso fare?
SuperSkinner

R:> Si tratta di un problema legato all'utilizzo di Java3D. Il modo in cui i comandi di questo linguaggio di programmazione si interfacciano con Direct3D non è gradito ai driver NVIDIA, quando è attivo il filtro AntiAliasing. Per evitare che il problema si ripresenti, raggiungi la sezione **Impostazioni di prestazione e qualità** dei ForceWare, seleziona la voce **Impostazioni Antialias** e metti il segno di spunta sull'opzione **Controllato dall'applicazione**.
A prescindere da questo piccolo problema, non è mai una buona idea applicare forzatamente un filtro a tutti i titoli che utilizzano Direct3D, come le piscine della serie *Prince of Persia* (capaci di mutare in luminosissime sorgenti di plasma, per colpa di un bug dovuto all'AntiAliasing) ben dimostrano. Se vuoi che i personaggi dei tuoi giochi vengano scontornati morbidamente, senza produrre effetti indesiderati, devi creare dei profili di rendering per ogni gioco o programma. Guarda nel menu a tendina **Applicazione** se trovi uno dei titoli su cui intendi agire o, in alternativa, premi il pulsante **Aggiungi Profilo** e raggiungi l'eseguibile principale del gioco. Modifica le impostazioni relative ai filtri AntiAlias e Anisotropico, scegli la qualità del Trilinear e attiva o disattiva la Sincronia Verticale prima di assegnare al profilo un nuovo nome. Una volta terminata l'operazione, le pagine Java continueranno a essere ben visibili, e il titolo selezionato verrà mostrato al meglio delle possibilità concesse dalla tua VGA.

Perché alcune Pagine Java vengano visualizzate correttamente, è necessario disabilitare l'AntiAliasing automatico dei ForceWare.

Assegnando un profilo di rendering specifico a ogni gioco, è possibile sfruttare al meglio la GeForce senza incappare in fastidiosi bug.

D:> Il mio Internet Explorer sembra avere iniziato a odiare il formato jpeg, dato che mi permette di salvare le immagini solo nel formato bitmap, decisamente più oneroso in termini di spazio. Cosa posso fare?
Paolo

Se Explorer salva solo immagini in formato .bmp, dobbiamo effettuare un po' di pulizia nell'hard disk.

R:> Il problema si presenta quando la cache del browser (la cartella dove vengono salvati i file temporanei di Internet) ha raggiunto la sua massima dimensione, o quando un programma ActiveX scaricato

LA GIUSTA STRADA PER L'HDTV

Spinto da una vera e propria convergenza di mercati e di tecnologie, il formato televisivo ad alta definizione (HDTV) sembra essere diventato, di recente, il fine ultimo degli appassionati di Home Theater e Console. Gli utenti PC muniti di schede video recenti non troveranno particolarmente eccitante la possibilità di giocare alla risoluzione di 1280x720 e a 60 Hz, considerando che i RAMDAC e i monitor consentono da anni di raggiungere valori di refresh e risoluzioni più elevate. La facoltà di giocare a *Half-Life 2* senza perdere alcun dettaglio su uno schermo da 50 pollici giustifica, però, un po' di attenzione in fase di scelta del televisore e della scheda video. Evitando attentamente gli schermi al plasma con risoluzione di 848x480 pixel, oggi offerti a prezzi vantaggiosi nei centri commerciali, è bene investire i propri risparmi sui modelli in grado di raggiungere le due risoluzioni standard del formato HDTV: la 720P (1280x720 pixel progressivi) e la 1080i (1920x1080 pixel interlacciati). Se i modelli al Plasma e a retroproiezione riproducono senza problemi anche gli sparatutto più veloci, il tempo di reazione di 25 ms rende gli schermi LCD da 28 o più pollici maggiormente adatti ai giochi meno frenetici, o a chi desidera utilizzare il suo HTPC solo per riprodurre i DVD codificati in formato Windows Media Video HD. Lo standard HDTV, comunque, modificherà anche le abitudini di chi intende rimanere ancorato ai monitor e alle scrivanie per lungo tempo: la sempre più diffusa interfaccia HDMI (presente in alcune VGA di Asus e Sapphire, e compatibile con le uscite DVI una volta acquistato un economico adattatore) e le caratteristiche di Xbox 360 e PlayStation 3 influenzeranno, infatti, gli sviluppatori di giochi e driver delle schede video, spingendoli a utilizzare formati panoramici e texture più definite. Non facciamoci cogliere impreparati da questo cambiamento, e prepariamoci a rinnovare il nostro hardware di conseguenza.

da qualche sito non funziona come dovrebbe. La soluzione, in entrambi i casi, si trova nella sezione **Opzioni Internet** del menu **Strumenti** di IE: la cancellazione dei file temporanei richiede la semplice pressione del pulsante **Elimina file**, mentre l'annientamento di un programma scaricato dal browser può essere effettuato scegliendo prima l'opzione **Impostazioni**, poi quella **Visualizza oggetti**. Una volta nella finestra **Downloaded Program Files**, bisognerà rimuovere i programmi che mostrano, nella casella Stato, la dicitura **Sconosciuto** o **Danneggiato**. Effettuate tali modifiche, le immagini contenute nei siti potranno essere salvate nel loro formato originale.

D:> Ciao Quedex,
vorrei sapere con sicurezza se sulla mia Motherboard Abit IC7-G è consentito sostituire il processore Pentium4 2,8 GHz Northwood con un 3,2 GHz Prescott. Ho anche una scheda Gigabyte siglata 8S648 FX su cui vorrei utilizzare un Celeron con socket 478. Potrò farlo?

Rosario

R:> La IC7-G è stata una delle prime schede madri di Abit a seguire le specifiche Flexible Motherboard 1.5 e, di conseguenza, ad assicurare il corretto funzionamento dei Prescott, fornendo alla CPU più di 90 Ampere di energia. Prima di effettuare l'upgrade, però, dovrai aggiornare il BIOS della scheda alla versione 728, in modo che il VRM (Voltage Regulator Module) fornisca la giusta tensione al nuovo processore. La Gigabyte 8S648, basata su uno dei migliori chipset SiS, supporta tutti i Celeron della serie D, compreso quello da 3,06 GHz con bus a 533 MHz.

D:> Ciao Quedex,
i livelli multiplayer di *Jedi Academy* vengono visualizzati, dalla mia GeForce FX 5600, a tinte unite così intense, da rendere invisibili gli avversari.

Neo

R:> L'accademia dei giovani Padawan viene renderizzata correttamente dalle GeForce FX installando la versione 71.89 dei ForceWare. Se i problemi dovessero persistere, dopo l'aggiornamento dei driver video e l'installazione della patch 1.01, raggiungi il menu delle **Opzioni Grafiche** all'interno del gioco e disattiva l'effetto **Dynamic Glow**.
In alcuni casi, l'applicazione della patch attiva la funzione **Force Player Model**, che è bene disabilitare manualmente se si vuole restituire il giusto aspetto agli avversari online.

D:> Non riesco a fare comparire la console dei comandi in *Half-Life 2*. Il tasto ~, che nella tastiera italiana equivale alla barra \ appena sotto Esc e che solitamente apre la console degli FPS, non dà risultati, sebbene sia indicato anche dal manuale del gioco.

Jacopo

D:> Quando aggiungo il comando "-console" al collegamento

La dinamica luminescenza delle spade laser può creare qualche problema alle schede video prive di driver aggiornati.

SOLO PER ESPERTI

COSMOS, UN UNIVERSO DI OPZIONI PER WORLD OF WARCRAFT

Chi segue le appassionanti Warcraft Chronicles, curate dal sempre ben informato Ualone sulle pagine di GMC, ha certamente già sentito parlare di Cosmos: un'interfaccia grafica modulare, in grado di cambiare radicalmente l'aspetto dell'apprezzato MMORPG di Blizzard. Sfruttando una nutrita serie di documenti XML e il linguaggio di scripting Lua, Cosmos facilita lo svolgimento delle Quest e dei Raid, sottolineando i nostri progressi nelle missioni in corso, permettendoci di automatizzare il lancio di incantesimi utili alla sopravvivenza del personaggio e rendendo più immediate le comunicazioni con i compagni di gilda e di gruppo. L'installazione di Cosmos (la cui ultima versione, aggiornata in modo da essere compatibile con la più recente patch del gioco, è scaricabile dal sito www.cosmosui.org/cosmos) richiede la semplice decompressione di un archivio zip all'interno della cartella principale di *WoW*. Una volta effettuata tale operazione, il menu delle opzioni del MMORPG si arricchisce di una nuova sezione carica di AddOns, tra cui spiccano la PopBar e le SideBar, che consentono di distribuire sui lati dello schermo tutte le abilità e gli oggetti più utili durante i combattimenti. Tramite la sezione World Map Info, potremo sfruttare un sistema di coordinate utile a esplorare le vaste regioni del gioco, mentre CombatStats visualizzerà in tempo reale la quantità di danni inflitti agli avversari, permettendoci di scegliere lo stile di combattimento più efficace. I cacciatori sfrutteranno il Pet Monitor per verificare lo stato di salute del loro fido animale e gli Sciamani apprezzeranno la facoltà di creare più Totem contemporaneamente, grazie all'opzione Totem Stomper. Considerando che, una volta uscita una nuova patch, la disinstallazione della vecchia versione di Cosmos richiede la semplice cancellazione della cartella Interface, nella directory principale di *WoW*, la possibilità di sfruttare tante piccole migliorie andrebbe presa in seria considerazione da ogni esponente dell'Orda e dell'Alleanza. L'esplorazione di questa interfaccia indipendente si rivelerà non meno intrigante di quella del mondo di Azeroth.

L'interfaccia standard di *WoW* limita il numero di comandi richiamabili rapidamente con il mouse...

... ma grazie a Cosmos, magie, strumenti e abilità diventano immediatamente selezionabili.

La console di *Half-Life 2* è, a volte, più sfuggente di una Lion Ant.

sul desktop di *Half-Life 2*, compare l'errore **Unable to load filesystem_ studio.dll**, e il gioco si rifiuta di partire.

Manolo

I layout delle tastiere straniere sono facilmente applicabili in Windows XP.

R:> Due risposte in una: la mancata comparsa della console è legata all'utilizzo della tastiera italiana, e può essere evitato aggiungendo, dalla sezione **Opzioni internazionali** del **Pannello di controllo**, il profilo di input della tastiera USA. Per farlo, è sufficiente scegliere la scheda **Lingue**, premere il pulsante **Dettagli** e utilizzare l'apposito menu a tendina. Completata l'operazione, sulla barra delle applicazioni comparirà una icona che consentirà un rapido passaggio tra i "layout" delle diverse lingue. In alternativa, aggiungendo il comando **bind "F12" "toggleconsole"** al file **userconfig.cfg**, potremo aprire la console senza effettuare modifiche alle impostazioni di Windows. Nel collegamento sul desktop, il nostro lettore Manolo, sarà così in grado di utilizzare l'estensione **-steam** in luogo di quella da lui scelta, evitando l'errore prodotto da un file .dll corrotto.
È bene ricordare, comunque, che la console non comparirà durante le partite, se non spuntiamo l'apposita opzione nel menu **Tastiera/Avanzate** all'interno del gioco.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

D:> Sommo Quedex, possiedo una scheda madre Gigabyte 8I915P-MF su cui è montato un processore Prescott a 3 GHz, che vorrei overclockare alzando il Front Side Bus. Non trovando alcuna voce adatta all'interno del BIOS, ho provato a sfruttare Easy Tune 5, che però si blocca, riportando degli errori **DeviceIOControl**.

MTX90

R:> GigaByte ha pensato di privare il BIOS Award della 8I915P-MF di qualsiasi impostazione realtiva al Front Side Bus, limitando l'azione del menu Intelligent Tweaker alle frequenze delle DIMM. Per superare questo limite, scarica la versione beta 805.020401 dell'utility Easy Tune 5 dal sito **www.gigabyte.com.tw**, aggiorna i driver INF del chipset i915G e disabilita le funzioni Fast Write, AGP Write e AGP Read del tuo Radeon X800 XL dalla sezione SmartGart dei Catalyst. Potrai ripristinare le impostazioni normali del driver video (che, comunque, non hanno alcun influsso sulle prestazioni dei modelli PCI-Express), una volta spinta la CPU alla frequenza che desideri.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore, velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1.900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di Tribes: Vengeance è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254,6
3DMark05	2.402
CodeCreatures	34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
1024x768: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: **Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.**

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

Voto	
10	Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?
9	Un capolavoro, un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto
8	Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi
7	Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento
6	La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione
5	Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale
4	Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo
3	Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo
2	Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore.
1	Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *LEGO Star Wars*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare i siti per gli amici, forse*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *GTA San Andreas*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC. E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *GTR*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Organizzare interviste con l'ITP, facendo scrivere l'articolo al suo boss perchè "non ha tempo"
Gioco preferito: *Thief III*

EHI, FRATELLO!

GTA torna su PC. E sono botte da orbi!

NEL mese dell'E3, siamo abituati a un periodo di "stagnazione" del mercato dei videogiochi. Questo perché si avvicina l'estate e, spesso, i distributori preferiscono evitare la bella stagione per pubblicare i titoli migliori.

Quest'anno, fortunatamente, la situazione è ben diversa – e un po' ce ne eravamo accorti anche negli ultimi numeri. Parecchi giochi sono in arrivo nei negozi, molti dei quali di buona qualità. Iniziamo con l'eccellente *GTA: San Andreas*, che giunge su PC con la sua carica di violenza senza quartiere e di ironia ben calibrata. Come per *Vice City*, chi gioca su computer ha dovuto attendere qualche mese in più rispetto alla versione console, ma è il caso di dire che ne è valsa la pena. Nelle prossime pagine, leggerete il "reportage" da Los Santos, San Fierro e Las Ventura di Alberto "Pape" Falchi, che è volato direttamente negli studi di Rockstar per provare *San Andreas*!

Da Atari arrivano ben due titoloni. Il primo è *Freedom Force VS. The 3rd Reich*, seguito di uno dei migliori GdR/azione del 2002. Vestirete la calzamaglia dei supereroi e, questa volta, dovrete addirittura attraversare il tempo per combattere contro i soliti cattivoni. Segue *Boiling Point: Road to Hell*, gioco che GMC sta tenendo d'occhio da qualche mese. Come leggerete nella recensione, si tratta (almeno sulla carta) di un perfetto connubio tra *Far Cry* e *Morrowind*, che miscela azione da FPS a enigmi e missioni da GdR. Purtroppo, apprenderete anche che *Boiling Point* è afflitto da numerosi bug. Al momento di andare in stampa, i programmatori hanno annunciato una patch che correggerà i difetti più rilevanti (quando scorrerete queste righe, dovrebbe essere già online). Abbiamo deciso di non penalizzare troppo *Boiling Point* dal punto di vista del voto finale, dato che la sua "anima" è davvero piacevole, ma rimane l'amaro in bocca nel vedere che la pratica del "gioco incompleto" seguito da una provvidenziale patch viene seguita sempre più spesso. Un vero peccato.

Segnaliamo, poi, *Guild Wars*, il primo MMORPG a non costare nulla se non il prezzo iniziale. Avete letto bene, per giocare nelle infinite vallate online di *Guild Wars* non dovrete pagare un obolo mensile, né impegnare in alcun modo la vostra carta di credito! Un esperimento molto interessante, che ha riscosso notevoli successi di vendite a livello mondiale e che speriamo ripaghi i programmatori – peraltro, è uno dei pochi MMORPG completamente in italiano! Chi, invece, preferisce i GdR single player, sarà felice di sapere che Koch Media, dopo aver ripubblicato a un prezzo molto contenuto la versione italiana di *Gothic II*, ora ha messo in vendita l'espansione *La Notte del Corvo*, anch'essa in italiano – un'iniziativa davvero lodevole!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Grand Theft Auto San Andreas 88
Freedom Force VS. The 3rd Reich 92
Boiling Point: Road to Hell ... 96
Guild Wars 100
Cossacks II Napoleonic Wars 102
Gothic II La Notte del Corvo 105
Beach Volley Hot Sports 106
Ni•Bi•Ru Messaggero degli dei 108
Tin Soldiers - Julius Caesar .. 110
Flashpoint Germany 111
7 Sins 112
Delta Force Xtreme 114
Wings of Honour 116
The Day After 118
Nina: Agent Chronicles 119
Juiced 120
Il Ritorno all'Isola Misteriosa .. 122
Terrorist: Takedown 124
Project Freedom 126
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - Battle Nexus 128
RPM Tuning 128

Budget

Lara Croft - Tomb Raider: The Angel of Darkness 130
Richard Burns Rally 130

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili
Gioco preferito: *Silent Hunter III*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella "nobile arte" del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver
Gioco preferito: *UEFA Champions League*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in. Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie, peraltro disarmate
Gioco preferito: *The Punisher*

MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Lo Speciale E3*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Segnalare i voti sbagliati sulla sua rivista preferita, in modo che possano essere inserite le errata corrige
Gioco preferito: *Still Life*

GENERE: AZIONE

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Tommy Vercetti lascia spazio a CJ.

Basteranno pochi minuti per rimanere coinvolti dall'incredibile atmosfera del gioco, che riproduce in maniera dettagliata la vita dei bassifondi di L.A.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Conquistare questo parco sarà una delle vostre prime missioni. Ma non sedetevi sugli allori: le gang nemiche tenteranno di soffiarvelo.

IN ITALIANO

***San Andreas* prosegue la tradizione: confezione, manuale, menu e testi a video sono interamente tradotti in italiano, ma tutti i dialoghi rimangono in inglese. Non si può criticare tale scelta: il lavoro di doppiaggio inglese è stato svolto da professionisti, e lo slang e le particolari inflessioni della cultura nera sarebbero intraducibili in altri idiomi, per lo meno se non si vuole rinunciare alla favolosa caratterizzazione di ogni personaggio. I sottotitoli, in ogni caso, sono realizzati particolarmente bene e risulteranno spesso fondamentali anche per coloro che conoscono la lingua di Albione. Il gergo utilizzato, infatti, non è certo di facile comprensione.**

LE atmosfere Anni '80 di *Vice City* hanno lasciato un segno nell'immaginario dei videogiocatori. L'eccezionale formula di *GTA*, dopo aver conquistato la terza dimensione, con *Vice City* ha compiuto un enorme balzo in avanti, sia grazie alle migliorie nel gameplay, sia in virtù dell'eccezionale caratterizzazione dei personaggi, della cura del dettaglio e dell'introduzione di una trama "forte", capace di coinvolgere, pur non limitando l'esperienza alla "corsa" su un binario predefinito.

A Rockstar, però, tutto questo non bastava. C'erano ancora tantissime idee da mettere a frutto, una serie di aspetti da correggere e migliorare, e nuovi film/periodi storici da esplorare e trasformare in divertimento digitale. Il desiderio di puntare sempre più in alto si è concretizzato in *Grand Theft Auto: San Andreas*, che lancia il giocatore negli Anni '90, mettendolo nei panni del membro di una gang di colore dei bassifondi di Los Angeles.

Dal punto di vista strutturale, *San Andreas* è un capolavoro, come dimostra la versione per PlayStation 2, uscita parecchi mesi addietro. Non resta che valutare la conversione PC, oltre che introdurlo a quei pochi che, per oscuri motivi, non ne hanno ancora sentito parlare.

Premettiamo che Tommy Vercetti, "l'eroe" di *Vice City*, cessa di svolgere il ruolo del protagonista; non perché sia ormai logoro come personaggio, quanto perché gli manca l'attributo fondamentale per integrarsi con la nuova storia: il colore scuro della pelle. Lascia posto a Carl Johnson, CJ per gli amici, uno sbandato che torna nel quartiere natale dopo la morte della madre. Ritrova la sua gang ormai allo sbando, priva di un capo carismatico e decimata dal crack – che ha iniziato a diffondersi in maniera incredibile, devastando la mente e il corpo di molti compagni di infanzia, e stravolgendone gli ideali. I "fratelli" dei ghetti non sono più uniti, ma lottano fra loro per prendere il potere, così da assicurarsi la maggior parte degli affari loschi che si svolgono nelle viziose città californiane.

Scopo di CJ è riunire il vecchio gruppo, assumere, insieme al fratello, il ruolo di leader sotto il quale riunirsi per riaffermare gli ideali, togliere gli spacciatori dalle strade e ritornare a essere i boss criminali della zona. Non certo un personaggio "positivo", CJ, ma a questo i giocatori sono abituati dai tempi del primo *GTA*, che non proponeva tematiche edificanti sotto il profilo morale. Del resto, non si tratta di un prodotto adatto a tutti, particolare evidenziato anche dal bollino 18+ che sconsiglia vivamente l'acquisto da parte dei minorenni. E non solo per la violenza delle situazioni in cui ci si imbatte: il linguaggio è tanto sboccato da far impallidire un rapper come 50 Cent e le tematiche affrontate non sono facilmente comprensibili da un ragazzino, che difficilmente le apprezzerebbe a pieno.

Le citazioni di Spike Lee e Malcom X si sprecano, mentre i ghetti simulati sembrano maledettamente verosimili, tanto che troppo spesso il vociare dei passanti viene sovrastato da colpi di armi da fuoco, esplosioni e grida di persone aggredite per i pochi dollari che portano in tasca. Lo schema di gioco sembra non aver subito variazioni incredibili: una serie di filmati realizzati con il motore grafico introducono gli eventi e, quasi senza stacco, ci si ritrova a controllare CJ, imparando da subito come muoversi nel mondo virtuale.

Si inizia con la fuga a bordo di una BMX e con qualche azione semplice, come andare a coprire i graffiti realizzati dalle bande avversarie, imparare a usare le armi e così via. La prima parte di *San Andreas* è un tutorial, ottimamente mascherato da gioco vero e proprio, capace di intrattenere sia i neofiti

Anche in *San Andreas* potrete dilettarvi a volare: il numero di velivoli utilizzabili è aumentato a dismisura.

Chi è stato a Santa Monica non farà fatica a riconoscere la zona del molo, fedelmente trasposta nel gioco.

della serie, sia i veterani, che oltre a venire introdotti alla trama, impareranno le nuove peculiarità del titolo. Piccoli cambiamenti, quasi impercettibili in principio, che con il proseguire dell'azione si dimostreranno fondamentali.

Recarsi in palestra per migliorare l'aspetto fisico, così come andare a fare shopping o dal barbiere, non sono semplici concessioni a chi si diletta nel curare l'aspetto estetico del proprio alter ego: si tratta di elementi perfettamente integrati nella struttura di *San Andreas*, che stravolgono le abitudini dei fan della serie, aggiungendo caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo. Far allenare CJ con pesi e ciclette lo renderà più massiccio, portandolo a essere maggiormente efficiente nei combattimenti corpo a corpo e più

"Il linguaggio farebbe impallidire 50 Cent"

resistente ai colpi subiti, oltre che più attraente nei confronti dell'altro sesso (sì, potrete anche trovarvi una fidanzata... volendo, più di una, se siete poco propensi alla fedeltà). Idem per gli abiti e le acconciature. Di contro, fare mangiare troppo Carl Johnson o negargli il necessario esercizio fisico, lo porteranno a essere sovrappeso, di conseguenza più lento nella corsa, meno resistente e meno convincente nei confronti delle ragazze.

IL SOUND DEI '90

Rockstar la sa lunga su come realizzare un commento audio d'impatto. Questa volta, le stazioni radio sono ben otto, e spaziano dall'immancabile hip hop al rock, senza tralasciare il reggae e la musica nera più classica, come gli hit di James Brown. Lo stile è tipicamente Anni '90, ma si ascoltano anche successi precedenti, come alcuni brani dei Depeche Mode, dei Toto e degli Who. La lista completa? Eccovela! Se proprio non riuscite a fare a meno di queste melodie anche mentre siete in auto, metropolitana o treno, potete sempre optare per l'acquisto del cofanetto che raccoglie tutte le stazioni radio, compresi i commenti dei DJ.

WCTR Talk Radio
Niente musica, ma tante esilaranti news, chiacchierate e bollettini metereologici.

Master Sounds
1. Charles Wright · Express Yourself
2. Maceo And The Macks · Cross The Tracks (We Better Go Back)
3. Harlem Underground Band · Smokin' Cheeba Cheeba
4. The Chakachas · Jungle Fever
5. Bob James · Nautilus
6. Booker T And The MGs · Green Onions
7. The Blackbyrds · Rock Creek Park
8. Bobby Byrd · Hot Pants
9. Bobby Byrd · I Know You Got Soul
10. James Brown · Funky President
11. James Brown · The Payback
12. Lyn Collins · Think About It
13. Lyn Collins · Rock Me Again And Again
14. Maceo And The Macks · Soul Power 74
15. The JBs · Grunt
16. War · Low Rider
17. Gloria Jones · Tainted Love
18. Sir Joe Quarterman · So Much Trouble In My Mind

Playback
1. Kool G · Road To The Riches
2. Big Daddy Kane · Warm It Up Kane
3. Spoonie G · The Godfather
4. Masta Ace · Me And The Biz
5. Slick Rick · Children's Story
6. Public Enemy · Rebel Without A Pause
7. Eric B And Rakim · I Know You Got Soul
8. Rob Base And DJ EZ Rock · It Takes Two
9. Gang Starr · BYS
10. Biz Markie · The Vapours
11. Brand Nubian · Brand Nubian
12. Ultramagnetic MCs · Critical Breakdown

Bounce FM
1. Zapp · I Can Make You Dance
2. Kool And The Gang · Hollywood Swinging
3. Ohio Players · Love Rollercoaster
4. Rick James · Cold Blooded
5. Maze · Twilight
6. Fat Back · Yum Yum
7. Isley Brothers · Between The Sheets
8. Ronnie Hudson · West Coast Poplock
9. Lakeside · Fantastic Voyage
10. George Clinton · Loopzilla
11. Dazz Band · Let It Whip
12. Cameo · Candy
13. Ohio Players · Funky Worm
14. MFSB · Love Is The Message
15. Johnny Harris · Odyssey
16. Roy Ayers · Running Away
17. The Gap Band · You Dropped A Bomb On Me

K-DST
1. Foghat · Slow Ride
2. Creedence Clearwater Revival · Green River
3. Heart · Barracuda
4. Kiss · Strutter
5. Toto · Hold The Line
6. Rod Stewart · Young Turks
7. Tom Petty · Running Down A Dream
8. Joe Cocker · Woman To Woman
9. Humble Pie · Get Down To It
10. Grand Funk Railroad · Some Kind Of Wonderful
11. Lynyrd Skynyrd · Free Bird
12. America · A Horse With No Name
13. The Who · Eminence Front
14. Boston · Smokin'
15. David Bowie · Someone Up There Likes Me
16. Eddie Money · Two Tickets To Paradise
17. Billy Idol · White Wedding

K-Jah Radio West
1. Black Harmony · Don't Let It Go To Your Head
2. Blood Sisters · Ring My Bell
3. Shabba Ranks · Wicked Inna Bed
4. Buju Banton · Batty Rider
5. Augustus Pablo · King Tubby Meets Rockers Uptown
6. Dennis Brown · Revolution
7. Willie William · Armagideon Time
8. I Roy · Sidewalk Killer
9. Toots And The Maytals · Funky Kingston
10. Dillinger · Cocaine In My Brain
11. The Maytals · Pressure Drop
12. The Pliars · Bam Bam
13. Barrington Levy · Here I Come
14. Reggie Stepper · Drum Pan Sound
15. Black Uhuru · Great Train Robbery
16. Max Romeo And The Upsetters · Chase The Devil

CSR
1. SWV · I'm So Into You
2. Soul II Soul · Keep On Movin
3. Samuelle · So You Like What You See
4. En Vogue · My Lovin
5. Johnny Gill · Rub You The Right Way
6. Ralph Tresvant · Sensitivity
7. Guy · Groove Me
8. Aaron Hall · Don't Be Afraid
9. Boyz II Men · Motown Philly
10. Bell Biv Devoe · Poison
11. Today · I Got The Feeling
12. Wrecks 'n' Effect · New Jack Swing
13. Bobby Brown · Don't Be Cruel

Radio:X
1. Helmet · Unsung
2. Depeche Mode · Personal Jesus
3. Faith No More · Midlife Crisis
4. Danzig · Mother
5. Living Colour · Cult Of Personality
6. Primal Scream · Movin On Up
7. Guns N' Roses · Welcome To The Jungle
8. L7 · Pretend We're Dead
9. Ozzy Ozbourne · Hellraiser
10. Soundgarden · Rusty Cage
11. Rage Against The Machine · Killing In The Name
12. Jane's Addiction · Been Caught Stealing
13. The Stone Roses · Fool's Gold
14. Alice In Chains · Them Bones
15. Stone Temple Pilots · Plush

K-Rose
1. Jerry Reed · Amos Moses
2. Conway Twitty And Loretta Lynn · Louisiana Woman, Mississippi Man
3. Hank Williams · Hey Good Lookin'
4. Juice Newton · Queen Of Hearts
5. Asleep At The Wheel · The Letter That Johnny Walker Read
6. The Desert Rose Band · One Step Forward
7. Willie Nelson · Crazy
8. Patsy Cline · Three Cigarettes In The Ashtray
9. Mickey Gilley · Make The World Go Away
10. Ed Bruce · Mamma Don't Let Your Babies Grow Up To Be Cowboys
11. Merle Haggard · Always Wanting You
12. Whitey Shafer · All My Exes Live In Texas
13. Eddie Rabbit · I Love A Rainy Night
14. Statler Brothers · New York City
15. Statler Brothers · Bed Of Roses

Radio Los Santos
1. Too Short · The Ghetto
2. 2 Pac · I Don't Give A Fuck
3. Compton's Most Wanted · Hood Took Me Under
4. Dr Dre · Nuthin' But A G Thang
5. Dr Dre · Fuck Wit Dre Day
6. Dr Dre · Deep Cover
7. Kid Frost · La Raza
8. Cypress Hill · How I Could Just Kill A Man
9. The Doc · It's Funky Enough
10. NWA · Alwayz Into Something
11. NWA · Express Yourself
12. Ice Cube · It Was A Good Day
13. Ice Cube · Check Yo Self
14. Easy E · Easy-Er Said Than Done
15. Above The Law · Murder Rap
16. Da Lench Mob · Guerillas In Tha Mist

SF-UR
1. Jomanda · Make My Body Rock
2. 808 State · Pacific
3. The Todd Terry Project · Weekend
4. NightWriters · Let The Music Use You
5. Marshall Jefferson · Move Your Body
6. Maurice · This Is Acid
7. Mr Fingers · Can You Feel It?
8. A Guy Called Gerald · Voodoo Ray
9. Cultural Vibe · Ma Foom Bey
10. Ce Ce Rogers · Someday
11. Robert Owens · I'll Be Your Friend
12. Frankie Knuckles · Your Love
13. Joe Smooth · Promised Land
14. 28th Street Crew · I Need A Rhythm
15. Raze · Break 4 Love
16. Fallout · The Morning After

In palestra potrete scolpire il corpo di CJ, ma anche imparare nuove mosse che renderanno più efficiente il protagonista negli scontri corpo a corpo.

PS2 CONTRO PC

Abbiamo provato a fondo sia la versione PS2, sia quella PC di *San Andreas* e possiamo assicurarvi che, dal punto di vista della giocabilità non esiste alcuna differenza. Stesse missioni, armi e personaggi, con l'unica aggiunta della funzione replay, per gustare al rallentatore gli ultimi istanti dell'azione. Tecnicamente parlando, solo alcune texture sono state migliorate rispetto alla versione PS2. Certo, l'alta risoluzione su PC rende più morbidi i contorni dei poligoni e attivando l'AntiAliasing le immagini risultano ancora più definite. I colori, sono più convincenti e i rallentamenti sono praticamente inesistenti, a patto che la vostra macchina da gioco sia all'altezza. È consentito aumentare in maniera notevole la distanza di rendering e i pochi shader introdotti rendono alcuni effetti, come pioggia e Motion Blur, migliori delle controparti su PS2. Grazie alla facoltà di scegliere il sistema di controllo (mouse+tastiera o joypad), *San Andreas* su PC è più flessibile rispetto all'incarnazione console.
È stata mantenuta la facoltà di visualizzare il gioco in 16:9, sia utilizzando risoluzioni adeguate (come 1280x720), sia attivando la modalità anamorfica e selezionando una risoluzione 4:3. Se possedete un televisore al plasma, vale la pena di spostare il computer in sala per godersi il gioco al meglio.

RAMPART: LO SCANDALO

La sequenza introduttiva di *San Andreas* presenta uno dei personaggi cardine di tutto il gioco, Frank Tenpenny (doppiato da Samuel L. Jackson), dalla condotta tutt'altro che limpida e attivo nella sezione CRASH del dipartimento di polizia di Los Santos. È interessante notare che la storia di corruzione che coinvolge Tenpenny si ispira allo scandalo Rampart, reso noto dall'ex-poliziotto di Los Angeles Rafael Perez. Questi denunciò gli abusi commessi da molti agenti della "vera" unità CRASH, rei di falsi arresti, intimidazione, spaccio, ricettazione e corruzione durante il periodo della lotta alla criminalità armata, negli Anni '90.

In questo episodio, pedoni e automobilisti possono reagire con molta violenza ai furti, arrivando addirittura a inseguire l'aggressore in macchina!

Questi elementi, uniti al successo nelle missioni, contribuiscono ad aumentare il parametro "rispetto", tenuto in particolare conto dalle comunità nere californiane. Grazie al "Respect" avrete accesso ad alcune imprese altrimenti bloccate e, soprattutto, potrete reclutare altri compari per le vostre scorribande. Più salirà questo valore, maggiore sarà il numero degli individui che vi seguiranno con un semplice gesto.

In maniera simile, sarete liberi di migliorare le abilità di guida e quella nell'uso delle armi. Più CJ correrà su e giù per l'enorme città, più migliorerà la Stamina e butterà giù grasso, mentre un uso intensivo di moto e biciclette consentirà al gangster di domarle al meglio, limitando al minimo le cadute, anche in caso di urti e impennate al limite dell'acrobazia. Continuando a sparare, CJ diventerà più preciso con le armi da fuoco, oltre ad arrivare a utilizzarne ben due contemporaneamente. In quest'ottica, i massacri di cittadini fini a se stessi permettono di incrementare le statistiche di CJ. Quasi una celebrazione del "cazzeggio", che per molti risultava una delle attrattive principali della saga di *GTA*. Persino cercare di conquistare il cuore delle fanciulle non risulta solamente un piacevole diversivo: una volta che la fidanzata sarà persa per voi, non lesinerà sui regali, offrendovi spesso armi o vestiti introvabili.

Già le novità elencate basterebbero a rendere attraente *San Andreas*, ma i ragazzi di Rockstar non si sono limitati a questo, preferendo affiancare agli elementi GdR un mondo ben più vasto di quello visto in passato. Chi aveva problemi a orientarsi per le strade di Liberty City, finirà per trovarsi spaesato di fronte alle dimensioni della nuova mappa di gioco. Non una, bensì tre città: riproduzioni piuttosto fedeli di altrettanti fulcri turistici della California.

All'inizio, si gironzolerà solamente nella zona di Los Santos (Los Angeles), ma ancor prima di prendere confidenza con la metropoli, si verrà proiettati nelle vicine campagne, per poi correre lungo le vie della splendida San Fierro (San Francisco), resa credibile da ottime trasposizioni del Golden Gate, dell'area del Pier 69 e dei famosi saliscendi che caratterizzano la metropoli. Altre missioni condurranno alla città più sfarzosa e folle del mondo: Las Ventura (Las Vegas), con tanto di deserto che la circonda, diga e alberghi somiglianti a sgargianti alberi di Natale. La ricerca dei dettagli non ha riguardato solo le architetture e la topografia, ma anche la suddivisione in zone e i cittadini. Non manca nulla, dai quartieri più esclusivi – in cui "prendere in prestito" le auto più veloci e sportive – ai ghetti neri. Questi ultimi sono più poveri, ma non privi di attrattive, quali ritrovi di aficionado delle corse illegali o delle competizioni con le Lowrider, vetture dotate di ammortizzatori particolarmente morbidi, che consentono loro di "ballare", nel vero senso della parola. Sarà sufficiente agire sul tastierino numerico per far saltellare la macchina a tempo di musica, seguendo le frecce che scorreranno sulla parte bassa dello schermo. Una palese strizzata d'occhio ai "dancing game" come *Dance Dance Revolution*, che negli ultimi anni hanno impazzato nelle sale giochi (e nei salotti) di tutto il mondo. Soprattutto, Rockstar non ha ignorato le critiche dei suoi fan, tanto che, finalmente, il protagonista non è più allergico all'acqua: CJ sembra muoversi a suo agio anche all'interno di fiumi, laghi e di qualsiasi liquido, nuotando velocemente a stile libero e passando a quello a rana quando inizia a stancarsi. Può anche nascondersi sott'acqua,

I Ballad, una delle gang nemiche, vi daranno non poco filo da torcere nelle prime fasi di gioco.

CAR TUNING

Correre in competizioni illegali lungo le strade della California e non poter "elaborare" la vettura, trasformandola sia esteticamente, sia "sotto il cofano", sembra quasi un'eresia, soprattutto dopo l'uscita di titoli come *Need for Speed: Underground*, che mettono tale pratica al centro del gioco. I Rockstar, sempre attenti alle nuove tendenze, hanno pensato bene di introdurre anche questa possibilità nella loro ultima fatica. Entrate nei garage giusti e sarete in grado di cambiare il colore, le sospensioni, il motore e addirittura di aggiungere delle taniche di NOS all'auto che vorrete usare per le corse sfrenate lungo le trafficate vie del mondo di *San Andreas*.

I SALVATAGGI

Come da tradizione, in *San Andreas* non sarà disponibile un'opzione di salvataggio veloce. Per registrare la partita, bisognerà recarsi in uno degli appartamenti acquistati da CJ, dove si troverà l'icona per mettere al sicuro i propri progressi. Nel caso si venga uccisi o arrestati durante una missione, non si perderà tutto il lavoro svolto dall'ultimo salvataggio. Semplicemente, CJ si "sveglierà" fuori dall'ospedale/caserma completamente privo di armi e con qualche soldo in meno sul conto.

Il Golden Gate in tutto il suo splendore. Per esplorarlo da cima a fondo, però, dovrete prima arrivare a San Fierro.

IN ALTERNATIVA...

GTA: Vice City, Lug 03, 9
Gli Anni '80, in tutto il loro splendore, secondo Rockstar. La città del vizio è ai piedi di Tommy Vercetti.

Mafia, Ott 02, 9
Un altro capolavoro dall'anima "sporca", ambientato nell'America degli Anni '30. GMC lo ha allegato all'edizione CD/DVD di febbraio 2005.

scivolando sotto la superficie sino a che i polmoni gli garantiscono una riserva d'aria. Per il resto, la tradizione della saga è rispettata. I personaggi sono caratterizzati in maniera impeccabile, passando da pericolosi e tetri criminali a ridicole macchiette che strappano più di una risata. CJ è circondato da seri ideologi del "black power", così come da aspiranti rapper, drogati e spacciatori di ogni tipo, poliziotti corrotti e donne latine tutto pepe, la cui energia sembra indomabile.

In questa miscela esplosiva, trovano posto numerose citazioni cinematografiche, saccheggiate dalla filmografia Anni '90, da "Clockers" a "Malcom X". Fra tradimenti, nuove amicizie, messaggi buonisti e non, la trama stupisce, intriga e fa riflettere. Le ore di divertimento garantite sono più di 150, se si vuole completare l'avventura al 100%, finendo tutte le missioni principali e quelle "accessorie", acquistando ogni proprietà e "taggando" tutti i graffiti delle gang avversarie.

Se lo schema di gioco rinfresca ed espande quanto visto nei precedenti episodi, lo stesso non si può dire del motore grafico, che non ha subito stravolgimenti. Certamente, la cura del dettaglio è più maniacale, con un numero ben maggiore di personaggi non giocanti, una varietà incredibile di corpi, vestiti e volti, il tutto condito da animazioni verosimili e caratterizzanti. Tecnicamente parlando, però, non è certo il caso di gridare al miracolo. Sono ancora numerose le texture in bassa risoluzione e l'utilizzo degli shader

"La tradizione della saga è pienamente rispettata"

è ridotto al minimo. Era lecito attendersi qualcosa in più, ma per fortuna lo stile, la scelta dei colori e l'incredibile attenzione per i particolari sopperiscono a un motore ormai vecchiotto. L'assenza di rallentamenti, la notevole distanza di rendering e il supporto alle alte risoluzioni (anche in formato 16:9, per i fortunati possessori di monitor/televisori widescreen), in ogni caso, rendono *San Andreas* ben più gratificante agli occhi di quanto non lo fosse l'edizione per PlayStation 2, che tra l'altro soffriva frequentemente di crolli del frame rate e di problemi di pop-up. Le richieste hardware non sono esose: una GeForce3 sarà sufficiente per giocare alla grande, sebbene per accedere alle risoluzioni più elevate sia fortemente consigliato dotarsi di GPU più recenti (GeForce 6800 o Radeon X800).

Se vi siete innamorati di *Vice City*, preparatevi a una passione travolgente per *Grand Theft Auto: San Andreas*, e a molte ore di gioco in più, necessarie a sviscerarlo in ogni suo segreto. A meno di odiare la serie *GTA*, non esistono scuse per lasciarsi scappare il nuovo capolavoro di Rockstar.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Rockstar** ■ Distributore **Take 2 It.** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D Geforce 3/Radeon 8500** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.rockstargames.com**

:: Personaggi ben caratterizzati
:: Libertà praticamente totale
:: Mappa di gioco immensa

= Tecnicamente solo discreto
= Contenuti "maturi"
= Dà assuefazione

Non solo è il migliore dei *GTA*, ma si posiziona ai vertici della classifica dei titoli più belli di sempre, per qualsiasi formato.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

GENERE: GDR/AZIONE

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

Dopo aver sbancato al botteghino, i supereroi sono pronti a bissare il successo su PC?

È consentito interagire con quasi tutto l'ambiente circostante: quando lampeggia, un oggetto può essere preso o distrutto.

A volte, la gestione delle inquadrature si rivela problematica: questo ne è un caso tipico.

I superpoteri e gli attacchi speciali sono numerosi e ben caratterizzati.

IN ITALIANO

Freedom Force VS. The 3rd Reich è stato tradotto nella nostra lingua in modo parziale. Sono in italiano, infatti, testi a video, scatola e manuale. Atari ha realizzato un'opera valida, mentre ha preferito evitare di doppiare le voci dei supereroi. Decisione che condividiamo, in toto.

TRE anni or sono, Irrational Games regalò agli amanti dei giochi di ruolo un titolo destinato a far parlare di sé per molto tempo.

Freedom Force era un gioco piuttosto ambizioso, che riproponeva in chiave videoludica il fantastico mondo dei comics americani, miscelando in modo sorprendente elementi presi in prestito dai tradizionali GdR con quelli tipici degli RTS. Oggi, Irrational Games è tornata alla carica con l'atteso *Freedom Force VS. The 3rd Reich*, il secondo episodio di quella che si annuncia come una lunga e fulgida saga.

Il team di sviluppo australiano non si è limitato a "rinvigorire" il suo nutrito gruppo di supereroi, ma ha lavorato sodo cercando di regalare ai giocatori una trama più approfondita e ricca di colpi di scena (tipica del mondo dei fumetti), rimpolpando per l'occasione quello che possiamo considerare un vero e proprio universo di campioni del bene e supercattivi. A chi conosce e apprezza i comics americani, basteranno pochi minuti per ritrovarsi immerso nell'atmosfera magica degli albi DC Comics/Marvel degli anni Cinquanta/Sessanta.

La trama del primo *Freedom Force* era semplice, mai banale e al tempo stesso intrigante: protagonista di questa storia era un gruppo di supereroi (la Freedom Force) impegnato a combattere una serie di super malvagi pronti a tutto pur di dominare il mondo. Com'è possibile immaginare, i signori del Male caddero uno a uno e Lord Dominion, Inverno Nucleare, Deja Vu, Shadow, Pan, Mr. Mechanical e Time Master sono ormai degli sbiaditi ricordi del passato recente.

La vittoria sui "cattivi" fu ottenuta con il sacrificio di un eroe positivo quale Man-Bot, esiliato in una dimensione alternativa.

LA STANZA DEGLI SCONTRI

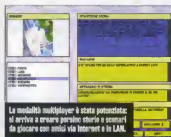
Una modalità interessante da segnalare è la Rumble Room, importantissima per fare esperienza e provare a sfruttare poteri e oggetti. Si sceglie una mappa, un gruppo di eroi e si dovranno affrontare orde di nemici. L'idea non è malvagia, ma dopo un po' di partite è facile annoiarsi e viene voglia di tornare a completare la campagna o di sfidare qualche amico su Internet.

Il nuovo *Freedom Force VS. The 3rd Reich* si ricollega direttamente alla storia precedente, proponendo un piccolo riassunto per chi non avesse seguito e partecipato alle vicende dei vari MinuteMan, El Diablo, AlcheMiss e soci.

Lo storico gruppo della Freedom Force verrà affiancato da sei nuovi supereroi (Green Genie, Black Jack, Sky King, Quetzacoatl, Tombstone e Tricolour da sbloccare) e, questa volta, i nostri paladini dovranno unire le loro forze per fronteggiare la pericolosa minaccia nazista. Infatti, il perfido Blitzkrieg con

La modalità multiplayer è stata potenziata: si arriva a creare persino storie e scenari da giocare con amici via Internet e in LAN.

I combattimenti sono sempre coinvolgenti e dall'esito incerto (dipende dalla difficoltà selezionata).

Da buoni supereroi, alcuni dei nostri personaggi sono in grado di volare da un punto a un altro.

l'aiuto del redivivo Time Master (che ha il potere di controllare il tempo) intende stravolgere a favore della Germania nazista gli eventi della Seconda Guerra Mondiale. Per avere la meglio sul Terzo Reich, i supereroi della Freedom Force saranno costretti a numerosi viaggi nel tempo, inseguendo il folle Blitzkrieg e le sue armate. La trama di *Freedom Force VS. The 3rd Reich* si presenta ricca di colpi di scena e capace di appassionare anche il giocatore occasionale e meno avvezzo al mondo degli eroi in calzamaglia americani.

Le missioni della modalità Campagna (il punto di forza del titolo di Irrational Games) presentano obiettivi primari e secondari da portare a compimento. Dopo aver sperimentato le meccaniche

"La struttura di gioco non è stata stravolta"

di gioco e le facoltà dei coloratissimi eroi della Freedom Force nel Tutorial, inizia il divertimento vero e proprio! Ogni missione è preceduta da un completo briefing e da stupendi intermezzi in perfetto stile comic book. Il giocatore avrà, così, modo di selezionare il proprio "dream team" in base agli obiettivi da completare. I personaggi, poi, sono caratterizzati in modo superbo, come nel primo episodio.

La varietà della modalità Campagna è buona e i vari Tombstone, BlackJack, Tricolour e compagnia si troveranno spesso a sventare alcuni eventi tragici, a salvare particolari personaggi, a recuperare informazioni segretissime e a sgominare il cattivo di turno. Come un allenatore di calcio, anche il giocatore dovrà trovare la giusta alchimia tattica: è essenziale scegliere il quartetto o terzetto ideale per affrontare al meglio le insidie che si presenteranno in ogni sortita. Comunque, la struttura di *Freedom Force VS. The 3rd Reich* rimane quella tipica di un gioco di ruolo, e i personaggi accresceranno le proprie qualità partecipando alle varie missioni, accumulando punti esperienza e punti Prestigio. Una volta raggiunto un certo quantitativo, l'eroe passerà di livello e potrà acquisire nuove capacità nonché superpoteri.

È consentita – come nel primo *Freedom Force* – un'ampia personalizzazione dei propri beniamini anche se, spesso, si è costretti a usare e migliorare sempre i "soliti magnifici" quattro. I protagonisti resistono a certi tipi di attacchi, ma sono vulnerabili ad altri e sono in grado di interagire con l'ambiente circostante. I poteri vanno dai super calci, ai raggi di energia, alle barriere protettive. Durante i combattimenti, i personaggi controllati dal giocatore sfruttano a proprio vantaggio auto, lampioni, alberi e tutto il resto; gli edifici possono essere rasi al suolo o danneggiati pesantemente, mentre un supereroe dotato di grande forza è capace di raccogliere svariati oggetti e usarli come armi improvvisate per "randellare" i nemici.

COLORI SGARGIANTI

Lo stile inconfondibile della serie *Freedom Force* è garantito dall'utilizzo di un motore grafico piuttosto flessibile. Per *Freedom Force VS. The 3rd Reich*, Irrational Games si è avvalsa del sistema GameBryo creato da NDL. Di buona fattura sono i modelli poligonali dei supereroi e dei cattivi, così come le rispettive animazioni; decisamente valide le texture che rivestono gli ambienti e tutti gli altri effetti speciali. Non sarà il motore grafico di *Doom 3* o *Half-Life 2*, ma fa ugualmente la sua figura. Peccato per qualche problema di gestione delle telecamere. Uno dei punti di forza del gioco di Irrational Games è rappresentato dal comparto sonoro, anche grazie al parlato dei protagonisti, stupendamente caratterizzato. Abbiamo apprezzato la scelta di Atari di non doppiare le voci dei personaggi: nella nostra lingua, certe espressioni e inflessioni non avrebbero reso con la stessa maestosità dell'inglese.

RISVEGLIO

I supereroi in *Freedom Force VS. The 3rd Reich* hanno modo di cavarsela in situazioni particolarmente critiche. In particolare, con il "Risveglio dell'Eroe" è possibile far "rinvenire" un paladino del bene quando è a terra, privo di sensi.

IL SUPEREROE DEI SOGNI

Come nel primo *Freedom Force*, anche nel seguito è consentito creare il proprio supereroe dei sogni. Si possono modificare diversi parametri, ma non il modello base cui vengono applicate le skin. L'eroe da noi ideato può essere lanciato nella mischia durante la modalità Campagna. Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete un mod tool per creare dei nuovi scenari e tanto altro.

INTERMEZZI

Per ogni supereroe presente in *Freedom Force VS. The 3rd Reich* è stato realizzato un filmato che ne spiega la genesi. La qualità delle illustrazioni è straordinaria.

C'è una barriera da superare: in questo caso bisogna usare l'ingegno.

Black Jack è uno dei supereroi sfornati per il secondo episodio del gioco di Irrational Games.

Un capitolo a parte merita la "raccolta punti" Prestigio: in base al comportamento dei membri della Freedom Force sul campo di battaglia, al tipo di poteri sfruttati e ai bonus trovati si otterrà uno speciale punteggio, che si rivelerà fondamentale nel proseguo della Campagna. Per reclutare nuovi supereroi, infatti, è necessario raggiungere o possedere un certo numero di punti Prestigio, e il totale potrà essere incrementato o diminuito (nel caso di uccisioni "accidentali" di innocenti).

I ragazzi di Irrational Games non hanno voluto stravolgerne la collaudata e apprezzata struttura di gioco e in *Freedom Force VS. The 3rd Reich* hanno riproposto l'immediatezza e la freschezza del predecessore. La campagna in singolo non è molto lunga (si parla di una decina d'ore e la durata delle missioni si attesta su una trentina di minuti l'una), ma sarà richiesta una buona dose di strategia per combinare i vari attacchi nell'affrontare Blitzkrieg e i suoi alleati. La facoltà di "mettere in pausa" nelle situazioni più critiche consente di ragionare e di avere tutto il tempo necessario per studiare il giusto approccio. "Congelare l'azione" è essenziale nell'economia di *Freedom Force VS. The 3rd Reich* per due buoni motivi. Primo: quando si devono affrontare orde di nemici a un livello di difficoltà elevato, la situazione degenera facilmente in un caos poco gestibile; secondo: l'Intelligenza Artificiale dei propri compagni, alle volte, lascia a desiderare (gli eroi che non si controllano agiscono di spontanea iniziativa).

Una volta terminata la modalità Campagna, è sempre consentito riaffrontarla con altri supereroi a un livello di difficoltà più elevato (sono sei quelli presenti) oppure con i propri personaggi disegnati o scaricati dal sito ufficiale **www.freedomfans.com**. Il multiplayer (via Internet o in rete locale) contempla diverse modalità di partita (Incontro all'Ultimo Sangue, Massacro, Arena, Distruzione, Leader, Dà il Cambio) in cui si scontreranno da due a quattro giocatori, da soli contro tutti oppure divisi in squadre. È possibile, inoltre, sfruttare i supereroi utilizzati durante la modalità Campagna oppure crearne di nuovi o, addirittura, realizzare la "sceneggiatura", una storia tutta da godere con altri utenti in carne e ossa.

L'interfaccia di gioco è funzionale, così come la combinazione tastiera e mouse è praticamente perfetta, mentre sul fronte lamentele si segnala qualche problema nella gestione delle inquadrature (a volte, non si vedono i nemici) e la mancanza di una minimappa (avrebbe giovato).

Freedom Force VS. The 3rd Reich si rivela un prodotto ben confezionato, con una trama interessante e ricca di colpi di scena, un comparto grafico all'altezza e un'atmosfera insuperabile. Come negli albi a fumetti, un'avventura tirerà l'altra.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Freedom Force, Mag 02, 8
Il primo capitolo della serie introduce i personaggi e fa respirare a pieni polmoni l'atmosfera della Silver Age dei comics

City of Heroes, Ago 04, 8
Uno dei migliori MMORPG disponibili sul mercato, dedicato al mondo dei supereroi di Paragon City.

GIOCHI CHE SFUGGONO A OGNI LOGICA

Il nome del team di sviluppo Irrational Games non sarà conosciuto ai videogiocatori occasionali, ma agli appassionati di vecchia data farà brillare gli occhi. Titoli come *System Shock II*, il primo *Freedom Force* e il recente *SWAT 4* sono piuttosto blasonati. Alcuni componenti di questo team di sviluppo hanno lavorato ad autentiche pietre miliari quali *Thief: The Dark Project*, *Ultima Underworld* e *System Shock*. Irrational Games è stata fondata nel 1997 e ha due studios: uno a Boston, negli Stati Uniti, l'altro a Canberra in Australia. Proprio i ragazzi della terra dei canguri sono i responsabili della serie *Freedom Force*.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99**
■ Sistema Minimo **PIII 733, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.atari.it**

:: Atmosfera stupenda!
:: Immediato da giocare
:: Si creano scenari e storie

- La Campagna è corta
- Manca una minimappa
- I.A. con qualche problema

Il nuovo episodio della saga *Freedom Force* si può definire un vero e proprio gioiellino. Pronti a sgominare il perfido Blitzkrieg?

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

BOILING POINT: ROAD TO HELL

Quando *Deus Ex*, *Morrowind* e *Far Cry* si incontrano, la temperatura raggiunge il punto di ebollizione!

Più accumuleremo esperienza con le armi, più saremo in grado di seminare distruzione intorno a noi.

Quando si guida è possibile avvalersi di una visuale in terza persona, molto scomoda.

REQUISITI DI RALLENTAMENTO

Boiling Point: Road to Hell può apparire molto fluido per un po', salvo, su alcuni sistemi, diventare inspiegabilmente scattoso dopo alcuni minuti. Ciò non è dovuto alla pesantezza della grafica, ma all'esosità del motore di gioco. Malgrado i requisiti indicati sulla scatola, 1GB di RAM o più sono pressoché indispensabili se non si desidera giocare con molti dettagli al minimo. Con meno di 1GB di RAM, il numero dei fotogrammi al secondo cala vertiginosamente sia a 1280x1024, sia a 800x600, e in un normale box dei "Requisiti di Sistema" saremmo costretti a indicare tutte e tre le risoluzioni con il colore rosso! Inoltre, sospettiamo che tale problema conduca anche a una certa instabilità del programma, dal momento che, ogni tanto, ci siamo imbattuti in occasionali "crash", e ogni volta l'ottimizzatore di memoria installato sul nostro PC mostrava che il carico sulla RAM, in quel momento, era al limite. Gli sviluppatori di Deep Shadows consigliano di avere almeno 400 MB liberi sul disco fisso su cui si installa il loro titolo, e 1GB addizionale libero sul disco di sistema (normalmente il C:). Fortunatamente, *BP* consente di salvare quando si vuole, e la soluzione è di farlo spesso.

IN ITALIANO

Scatola, manuale e sottotitoli di *Boiling Point: Road to Hell* sono in lingua italiana.

SAUL Meyers è un legionario pluridecorato, rotto a qualsiasi esperienza o quasi. Quando sua figlia Lisa, aspirante "giornalista d'assalto", scompare nel nulla in un tribolato paese sudamericano, Saul non si rivolge all'ambasciata, ma si arma di pugnale e si reca personalmente sul posto, per scoprire a ogni costo cosa è accaduto alla progenie.

Bombardato dalle telefonate isteriche della ex-moglie, Saul si troverà prestissimo nel mezzo di un intrigo internazionale che coinvolge governo, guerriglieri, mafia, CIA, vecchie tribù di indiani e, addirittura, il sospetto che dietro la scomparsa di Lisa vi sia una cospirazione più vicina agli "X-Files", che a un normale rapimento.

Boiling Point: Road to Hell (per un certo periodo noto come *Xenus*) era un titolo che aspettavamo da molto tempo. Non perché fosse stato annunciato con particolari fanfare, ma perché incarna un desiderio che ci portavamo dentro fin da *Far Cry*: la possibilità di giocare a un GdR d'azione che si avvalesse delle moderne tecnologie e delle idee del capolavoro Ubisoft (oltre a quelle di classici come *Deus Ex*) per condurci in un mondo vasto e vario, con la giocabilità aperta e la libertà di forgiare il proprio destino al di fuori di una strada prefissata. Un titolo, insomma, dove ogni sentiero laterale portasse in un luogo strano e affascinante, e dove le nostre decisioni e scelte di alleanze influissero concretamente sullo sviluppo della trama. Come vedremo, *BP* è un sogno divenuto realtà che, però, ha dovuto pagare il prezzo di una pubblicazione forse troppo affrettata.

Le nostre avventure iniziano nella cittadina turistica di Puerto Sombra, ove vive il primo contatto di Saul: l'editore locale per cui Lisa lavorava. L'uomo promette di aiutarci solo in cambio di "una somma sostanziosa di denaro che garantisca la sua sicurezza", e inizia a darci informazioni sulla zona, indicandone anche alcuni "luoghi notevoli" (alberghi, venditori di veicoli, ricettatori, la stazione di Polizia, l'ufficio del Sindaco e via dicendo); inoltre ci consegna le chiavi della scassatissima ma affidabile utilitaria di Lisa – il nostro primo veicolo! Da questo momento, spetta a noi decidere cosa fare, esplorando l'abitato e i suoi lussureggianti dintorni a nostro piacimento, parlando con gli abitanti, ricevendo proposte di lavoro e richieste d'aiuto e, in generale, cercando di racimolare il denaro necessario per acquistare armi ed equipaggiamenti sempre più potenti, e ottenere le preziose informazioni sulla sorte della ragazza.

L'immaginaria Repubblica di Realia, ove *BP* è ambientato, è vagamente ispirata alla Colombia, ed è materialmente rappresentata nel gioco da un'area di 625 Km quadrati. In questo immenso

LA MAPPA DEL MONDO

Il Sud America è grande ma, niente paura! In *Boiling Point* saremo aiutati da una funzionale mappa elettronica. Ogni volta che riceveremo una missione, parleremo con un personaggio, abbandoneremo un veicolo o visiteremo un "luogo notevole", la posizione verrà memorizzata nel nostro diario. Basterà selezionare la voce appropriata tra quelle elencate, e una piccola bussola in alto ci dirà la direzione e la distanza che ci separeranno dall'obiettivo, mente questo sarà evidenziato anche nella mini-mappa di gioco.

Tranne rare eccezioni, gli interni sono molto spogli...

I nemici uccisi potranno essere perquisiti in cerca di equipaggiamento.

Con la nostra fida automobilina finiremo in posti davvero impensati.

NELLA PARTE DELL'EROE

Siamo abituati a incontrare, nei giochi, attori famosi che hanno prestato le loro voci ai protagonisti. La serie di *Grand Theft Auto* è forse la migliore rappresentante di questa tendenza. *Boiling Point*, però, fa un passo in più. A "interpretare" Saul Myers nel gioco è stato chiamato Arnold Vosloo, l'attore famoso per essere stato il cattivo nei film de "La Mummia" e apparso nelle serie TV "Alias" e "24". Arnold non solo ha doppiato tutte le battute di Saul, ma i programmatori si sono rifatti al suo aspetto anche per il volto e il corpo del protagonista, realizzando così un insolito esperimento di "virtualizzazione": un attore noto è, a tutti gli effetti, divenuto anche il protagonista del gioco.

territorio, si trova letteralmente di tutto, o quanto meno tutto ciò che la fantasia ci suggerisce quando immaginiamo avventure in luoghi esotici tra giungle e narcotrafficanti. I paesaggi includono cittadine spagnoleggianti, villaggi indios, ville coloniali, giungle, piantagioni, colline, fiumi, caverne, porti, installazioni militari, laboratori segreti e molti altri luoghi – che visiteremo nel corso di una missione o capitandoci per caso, durante i nostri vagabondaggi.

Ad aiutarci nell'esplorazione c'è una lista impressionante di mezzi militari e civili, non limitata ai soli "quattro ruote", ma che include aerei, elicotteri, imbarcazioni e perfino carri armati. Questo aspetto del gioco ricorda ben più che superficialmente *Grand Theft Auto*, anche se Saul, realisticamente, non potrà fin da subito mettersi ai comandi di ogni cosa, ma dovrà prima apprendere l'abilità specifica per pilotare quel tipo di veicolo.
Purtroppo, a battere in lunghezza la lista delle cose da fare in *BP* c'è l'elenco dei problemi tecnici che abbiamo riscontrato. Il principale, e più grave, è probabilmente una non perfetta gestione della memoria, che, in alcune situazioni, causa il graduale riempimento della RAM di sistema, senza che le routine che dovrebbero

"Il territorio è immenso, e ci si trova di tutto"

costantemente scaricarla dei dati non necessari funzionino correttamente.
Il risultato è che il gioco appena lanciato è fluido, ma dopo pochi minuti il numero dei fotogrammi al secondo scende drammaticamente. Un crollo delle prestazioni inaccettabile (soprattutto considerando che non è sufficiente a gestire il mirino dell'arma durante un combattimento) e del quale trattiamo meglio altrove in queste pagine.
L'Intelligenza Artificiale lascia a desiderare e gli scontri a fuoco tra Saul e le bande di avversari si traducono, di solito, in una grandinata di colpi e granate indirizzati più o meno dalle nostre parti – con l'eroe che viene ferito più dall'occasionale proiettile fortunato, che dalla concreta intenzione di un avversario di farlo fuori. Ciò avviene anche quando ci troviamo immobili allo scoperto (ma, viene da obiettare, tale limite simula perfettamente quelle scene dei film d'azione in cui duecento scagnozzi poco possono contro il protagonista).

D'altro canto, gli scontri a fuoco in luoghi claustrofobici, quali appartamenti, villaggi e vicoli cittadini, sono ricchi di tensione, con la "fucilata all'improvviso" sempre in agguato. La I.A. svolge comunque un buon lavoro nel popolare centri abitati e strade di personaggi e veicoli che si comportano in modo verosimile, dando l'illusione di un mondo di gioco vivo e non semplicemente di uno sfondo teatrale per le nostre incursioni.

L'ora del giorno ha una grande importanza nel gioco: gestisce quando accadono particolari eventi, il variare della luce e perfino il movimento di Sole, Luna e stelle.

In ogni momento, possiamo accedere alla scheda del personaggio, che riassume le nostre abilità e le particolari condizioni fisiche del momento.

IO STO CON GLI IPPOPOTAMI!

Gli abitanti della ridente Repubblica di Realia sono organizzati in numerose fazioni, talvolta alleate, ma più spesso in guerra costante tra loro. Queste includono gli Ufficiali Governativi, la Mafia, i Guerriglieri Ribelli, gli Indios, i Banditi, la CIA e i Civili (questi ultimi preoccupati soprattutto di stare lontano dagli altri). Durante il gioco, potremo svolgere missioni per e/o contro ognuno di questi "schieramenti", variando così la considerazione che essi avranno nei nostri confronti. Alcuni incarichi potranno rivelarsi molto redditizi, ma mettersi contro, per esempio, il Governo finirà per farci mitragliare al primo posto di blocco.

A TERRA, IN ACQUA E NEL CIELO

Boiling Point presenta sei diverse "classi" di veicoli: Auto & Fuoristrada, Camion, Imbarcazioni, Carri Armati & Veicoli Corazzati, Elicotteri e Aerei. All'inizio del gioco saremo in possesso solo della patente per guidare Auto & Fuoristrada, e non potremo dunque salire sugli altri mezzi. Nuove "licenze di guida" saranno acquisibili più avanti, seguendo (e pagando) corsi appositi e completando un test di guida. Molti veicoli saranno equipaggiati con un baule (ove riporre il nostro equipaggiamento) e sopporteranno un numero limitato di danni prima di esplodere (ferendo tutti quelli intorno). Durante la partita, potremo possedere (perché li avremo acquistati o rubati) quanti mezzi vorremo.

UNA PRECISAZIONE SUL VOTO

Il voto attribuito a *Boiling Point: Road to Hell* riflette le potenzialità del gioco, che riteniamo essere molto alte malgrado i problemi tecnici descritti nella recensione. Valutate attentamente quanto abbiamo scritto in queste tre pagine prima di decidere se questo titolo fa per voi: se deciderete di acquistarlo, sappiate che incontrete i bug descritti nella recensione. Atari ha comunque promesso una patch in tempi molto brevi, ed è possibile che, tra il momento in cui andiamo in stampa e l'uscita della rivista nelle edicole, questa sia già stata pubblicata.
Controllate sul sito ufficiale: **www.atari.com/boilingpoint/it/intro.htm**

La macchina fotografica può fare più danni di un mitra, soprattutto se di mezzo ci sono dei politici corrotti.

IN ALTERNATIVA...

Far Cry, Apr 04, 9
Su un'isola tropicale di straordinaria bellezza, dovremo ingaggiare una guerra solitaria contro mercenari, scienziati pazzi e terribili creature mutanti.

Deus Ex: Invisible War, Feb 04, 9
Un GdR d'azione ambientato in un futuro dalle atmosfere decisamente cyberpunk, in cui interpreteremo uno specialista in missioni "particolari".

Infine, il programma sembra avere dei problemi a gestire l'immensità dell'area di gioco e, talvolta, accadono eventi incomprensibili – come la scomparsa di mezzi che abbiamo lasciato da qualche parte e la cui posizione è ancora regolarmente segnalata sulla mappa. In un caso, siamo arrivati trafelati e inseguiti da una ventina di mafiosi nel punto in cui avevamo parcheggiato un gippone, proprio in previsione di una fuga strategica – solo per scoprire che la vettura non c'era più! Con un pizzico di ironia, abbiamo considerato l'evento come parte dello spirito cinico e umoristico di *BP*, e abbiamo proseguito la fuga a piedi.

Alla luce di quanto abbiamo scritto, il voto a piè pagina può dunque apparire eccessivo, e senz'altro la pubblicazione di un titolo in versione ancora acerba non dovrebbe essere condonata alla leggera. Ma nel momento in cui si giudica un videogioco, c'è un'altra domanda che è necessario porsi: "Quanto ci siamo divertiti a giocarlo?" Nel caso di *Boiling Point*, la risposta è stata "moltissimo!" I difetti di cui abbiamo trattato (soprattutto l'instabilità e le prestazioni grafiche) hanno, nella nostra esperienza, appannato quella che in sé è stata un'esperienza di prima qualità: la libertà d'azione, il fascino dell'ambientazione, la rigogliosa ricchezza del mondo intorno a noi, le mille cose da fare e lo spirito sardonico e "noir" della sceneggiatura ci hanno completamente conquistato.

Il prezzo da pagare, però, è una discreta dose di pazienza. Un *Boiling Point: Road to Hell* propriamente aggiornato potrebbe meritare molto di più e la nostra speranza è che gli sviluppatori abbiano modo di stirare le ultime pieghe del loro lavoro – magari riscuotendo abbastanza successo da regalarci un *Boiling Point 2*: saremmo già in fila per comprarlo!

Vincenzo Beretta

Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Deep Shadows** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 4 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.atari.com/boilingpoint/it/intro.htm**

- Area di gioco vasta e molto varia
- Giocabilità non lineare
- Longevo

- Parecchi problemi tecnici
- La I.A. lascia a desiderare
- Controllo dei veicoli non perfetto

Un "grande" gioco, da tutti i punti di vista. Purtroppo è appannato da molti problemi tecnici. Sopportare i bug richiederà un po' di pazienza.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: MMORPG

GUILD WARS

Un MMORPG in cui non si paga una quota mensile, tutto in italiano, e che si gioca anche da soli!

ONLINE, IN ITALIANO E A BUON PREZZO

Il testo di *Guild Wars* è completamente in italiano. Il gioco costa solo quanto viene pagato in negozio e non vi verrà richiesto alcun canone addizionale mensile.

I PNG controllati dal computer sono "verdi"; quelli con un il "punto esclamativo" hanno una quest da proporvi.

NATALI ILLUSTRI

Guild Wars è prodotto da NCsoft, la software house capeggiata da Richard Garriott, il mitico Lord British della fantastica serie degli *Ultima*. Lord British, al momento, è direttamente coinvolto nella realizzazione di *Tabula Rasa* (di cui potete leggere nello speciale sull'E3, presente su questo numero), ma *Guild Wars* ha parecchi punti di contatto con la "visione" di Garriott, primo fra tutti il fatto che il gioco presenti delle aree pubbliche e delle aree private.

Esistono decine di "skin" diverse per personalizzare il vostro alter ego. Alcune molto prosperose!

UN VERO AFFARE! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Sta iniziando una quest "in compagnia", in cui si combatterà a fianco di giocatori in carne e ossa selezionati dal gioco stesso!

VIVERE E MORIRE A TYRIA

I programmatori di *Guild Wars* si sono preoccupati che la mortalità del loro MMORPG non risultasse troppo "opprimente" per i giocatori. Quando verrete uccisi, dovrete aspettare che qualcuno del vostro party vi resusciti, oppure che vengano massacrati anche i compagni restanti (in tal caso, "rinascerete" in una zona "speciale" presente in ogni livello). In seguito alla dipartita, l'unico problema che sperimenterete sarà una temporanea diminuzione delle statistiche di vitalità. Basterà tornare in una città e tutto sarà come prima! Ovviamente, non perderete alcun oggetto.

IL regno di Tyria non se la passa troppo bene. Orde di mostruose creature sono apparse da oltre i confini e hanno tutte le intenzioni di distruggere ogni casa, muro e campo coltivato. Solo pochi eroi ostacolano l'inarrestabile avanzata del Male e delle sue armate.

Quante volte avete letto una cosa del genere, sulle pagine di *GMC* o sul retro della confezione di un GdR o di un MMORPG? Azzardiamo come risposta "almeno centinaia". In ogni caso, siamo ben felici di scrivere che la trama è l'unico aspetto di *Guild Wars* che si può definire "convenzionale"!

La struttura è molto simile a quella di *World of Warcraft* o di altre decine di MMORPG fantasy: vestirete corazza e armi di un eroe del mondo persistente di Tyria, al momento sottoposto all'attacco di decine di mostri di ogni tipo e natura, da scorpioni troppo cresciuti con due code ai violentissimi Charr, adoratori delle fiamme, senza dimenticare i Non Morti assortiti. Come da tradizione, inizierete una corsa per aumentare il vostro potere e trasformarvi da innocui "pulcini" di livello 1 a macchine da guerra semoventi. A tale scopo, dovrete massacrare tutti i nemici che vi capiteranno a tiro e, soprattutto, risolvere le numerosissime "quest", le missioni proposte dai personaggi non giocanti (PNG) controllati dal computer.

Fin qui, niente di nuovo: installando il gioco e creando il primo personaggio, però, vi accorgerete che non vi viene chiesta la carta di credito, né alcuna altra forma di pagamento mensile; la prima trovata di *Guild Wars* è proprio data dal fatto che costa "solo" quanto lo pagate nel negozio. Attraverserete le distese di *Guild Wars* per i prossimi anni senza sborsare un centesimo in più.

La seconda novità è che il gioco è completamente in italiano. Non è certo il primo MMORPG nella nostra lingua, ma fa un certo effetto avventurarsi in un titolo così vasto e completo (non sfigura, da questo punto di vista, neanche rispetto al capolavoro del genere, *World of Worcraft*) leggendo tutto il testo a schermo in italiano (missioni, descrizioni degli oggetti e imprecazioni dei nemici nei combattimenti). La traduzione non è perfetta, ma non storcerete troppo spesso il naso e, soprattutto, sarete sempre in grado di capire di cosa si starà parlando.

Guild Wars è diviso in "aree", che vanno da zone circoscritte, come lo spazio attorno al castello iniziale, a distese piuttosto vaste. Quando accetterete una missione e uscirete da un'area "protetta" (dove non saranno presenti nemici) per raggiungerne una "da battaglia", vi accorgerete di essere soli. Non ci sarà nemmeno un altro giocatore (identificabile dal nome in blu, mentre i mostri sono in rosso e i PNG in verde). *Guild Wars*, infatti, unisce il meglio dei due mondi: vi divertirete online e incontrerete migliaia di partecipanti da mezzo mondo nelle aree comuni, ma le avventure vere e proprie si svolgeranno in aree "private", create apposta per voi. Saranno presenti

QUESTIONE DI POTERI

Il vostro eroe (per ora sono presenti solo gli umani, ma presto dovrebbero diventare disponibili Elfi e altre razze) ha una classe (guerriero, illusionista, arciere e via dicendo) e una seconda professione, che consente un minimo di duttilità in ogni situazione. Inoltre, accumulerà una serie di "poteri" risolvendo quest dopo quest: tali "poteri" saranno sia degli incantesimi, sia dei "sigilli" (che non richiedono punti magia e sono accessibili anche ai personaggi privi di poteri arcani). Collezionare tali "poteri" sarà un po' come giocare a "Magic: The Gathering". Alcuni saranno davvero efficaci (permetteranno, per esempio, di colpire più velocemente o di resuscitare un alleato), ma vi sarà consentito portarne con voi in avventura solo otto.

Potrete scegliere una visuale in "prima persona" (piuttosto scomoda) a zoomare indietro, fino a una dall'alto, tipica da gioco strategico. Quella migliore è "dietro le spalle".

Attaccherete i nemici con armi da corpo a corpo, da tiro o con incantesimi. In ogni caso, basterà cliccare una volta sola sull'avversario.

POCHI BUG...

... Anzi, quasi nessuno. Considerando che è un titolo online, *Guild Wars* ci ha stupito sia per la sua stabilità, sia per la quasi totale assenza di Lag, anche nelle zone affollate dai giocatori umani. L'unico difetto che abbiamo riscontrato è stato nelle missioni in cui bisognava scortare qualcuno: a volte, questo qualcuno aveva la tendenza a sparire o ad andare per una strada totalmente casuale.

COMPAGNI AUTOMATICI E GILDE PER TUTTI

Dato che *Guild Wars* è giocabile anche come un titolo single player (è necessario rimanere sempre collegati a Internet, comunque), è possibile "arruolare" dei compagni di viaggio controllati dal computer, capaci di aiutarvi nelle missioni più complesse. Per esempio, può risultare utile a un guerriero avere un curatore e un mago (anche se automatici). Se, invece, desiderate condividere la sorte con altri esseri umani, potrete avere un party (temporaneo, però), aderire o addirittura fondare una gilda – al costo di 100 denari!

Tutto il gioco è in italiano (o in qualsiasi altra lingua – potrete giocare in coreano, se volete!).

solo giocatori "in carne e ossa" che apparterranno al vostro party e di cui sarete alleati.

Quella che si potrebbe definire la "trama principale" prevede una serie di missioni cooperative in cui verrete "abbinati" ad altri utenti, sia in party sia come semplici alleati, in momenti speciali del gioco, quali per esempio la difesa delle mura di una cittadella. In sostanza, *Guild Wars* si preoccupa di crearvi un party, se non avete voglia!

Esiste, ovviamente, l'opportunità di battagliare con altri umani (il cosiddetto

"Unisce il meglio dei mondi: multi e single player"

PvP); tuttavia, tale "esperienza" è relegata ad aree particolari, senza nulla in comune con quelle dell'avventura "principale", che è e rimarrà un'esperienza in single player o cooperativa. *Guild Wars* consente persino di creare un personaggio già potente, se avete intenzione di combattere in PvP, ma con la controindicazione che non avrete modo di impiegarlo nelle aree cooperative.

Guild Wars rivoluziona il modo di concepire i MMORPG sotto diversi aspetti e tutto d'un colpo: non ha una quota mensile, è un'esperienza che può essere gustata praticamente in single player, e ha tutti i vantaggi di un mondo persistente. La grafica è spettacolare e non ha nulla da invidiare ai titoli più recenti. Purtroppo, le aree verdeggianti degne di Lothlorien spariscono velocemente e lasciano il posto a chilometri quadrati di distese desertiche bruciate dalla guerra e rovine. In ogni caso, l'aspetto estetico è molto convincente e vi lascerà a bocca aperta ad ammirare l'ambiente in cui vi troverete.

L'unica critica che ci sentiamo di muovere a *Guild Wars* è relativa alle quest. Come in molti titoli simili (il paragone più diretto è, ovviamente, *WoW*) sono missioni piuttosto semplici, che richiedono di uccidere un nemico particolare, di trovare un oggetto (solitamente difeso piuttosto bene), oppure di scortare un personaggio attraverso una zona inospitale. Ci sarebbe piaciuto assolvere a degli incarichi un po' più evoluti, in cui usare un minimo di materia grigia, dato che *Guild Wars* si presterebbe bene, grazie alle sue aree "private". In ogni caso, quasi tutti i MMORPG presentano delle quest simili e *Guild Wars* ha molte altre frecce originali al proprio arco: gli si può perdonare un peccato del genere.

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mag 04, 9
La pietra miliare del genere. Blizzard ha fatto di nuovo centro (Ma bisogna pagare una decina di euro al mese!)

City of Heroes, Ago 04, 8
Un MMORPG prodotto dalla stessa NCsoft, ambientato in una città piena di supereroi e di crimini da sventare.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Arenanet** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD, connessione a Internet** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.guildwars.com**

:: Nessuna quota mensile
:: Si gioca sia da soli, sia in compagnia
:: Tutto in italiano

= Quest un po' ripetitive
= È un *Diablo* online (anche se ricco)
= Le quest non richiedono materia grigia

Un MMORPG rivoluzionario, sia per il costo contenuto, sia per le "stanze" private. Peccato solo che le quest siano un po' troppo ripetitive.

GRAFICA 8 — GIOCABILITÀ 8
SONORO 8 — LONGEVITÀ 8

8

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

Dopo *Imperial Glory*, per la seconda volta in due mesi Napoleone invade il PC.

Il "Mercato Internazionale" consente di scambiare merci con altre nazioni, anche se non sempre a prezzi vantaggiosi.

La vista "allargata" abbraccia una porzione maggiore del campo di battaglia, permettendo di elaborare meglio le proprie strategie.

Se un'unità si schiererà a difesa di un punto e rimarrà immobile, dopo un po' si "fortificherà", divenendo molto più difficile da scalzare.

IN ITALIANO

Cossacks II è completamente in italiano: scatola, manuale, testi e parlato. Alcuni dialoghi all'interno del gioco non sono stati tradotti per le voci, ma vengono comunque sottotitolati.

PROGRESSO TECNOLOGICO

La versione 1.1 di *Cossacks II* è già stata pubblicata, e corregge alcuni bug e piccoli problemi di stabilità. La troverete sul sito ufficiale oppure sul DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese.

PIÙ che una tendenza, potremmo definirla una coincidenza, ma non c'è dubbio che, negli ultimi tempi, i giochi strategici ambientati nel periodo napoleonico stiano piovendo sugli scaffali dei negozi come palle di cannone.

Dopo il sorprendente *Imperial Glory*, è il turno degli sviluppatori di GSC Game World (autori della serie *Cossacks* e di *Alexander*) di caricare alla baionetta con il loro *Cossacks II – Napoleonic Wars*.

Cossacks II copre, approssimativamente, il periodo che va dal 1790 al 1820, e consente di giocare con le forze di sei nazioni: Francia, Inghilterra, Austria, Russia, Prussia ed Egitto. È un numero complessivamente inferiore rispetto alle sedici di *Cossacks*, ma ogni impero è stato rappresentato con maggiore dettaglio e il gioco permette di costruire ben 140 tipi di unità e oltre 170 edifici diversi.

All'inizio di ogni partita, il programma chiede se vogliamo cimentarci in singolo o in multiplayer. La prima opzione include tre campagne formate da scenari collegati (delle quali due di tutorial), schermaglie su mappe prefissate (*non* generate casualmente, e con fino a sei avversari presenti contemporaneamente in gioco), la facoltà di ricostruire uno scontro campale storicamente avvenuto e la nuova "Battaglia per l'Europa" – una modalità strategica che ricalca un po' quella di *Imperial Glory* e della serie *Total War*, pur se con minor spessore. Schermaglie e scontri storici sono anche le offerte del multiplayer, mentre una piccola delusione è che la "Battaglia per l'Europa" non potrà essere intrapresa con giocatori umani alla guida delle varie nazioni.

Cossacks II si presenta con molte novità, soprattutto sul fronte del morale delle unità e della loro capacità di fuoco. Il punteggio di morale, indicato da una barra, indica la propensione di una formazione a continuare a combattere e a resistere al fuoco nemico: diminuisce ogni volta che l'unità subisce perdite e torna ad aumentare quando, invece, è lei a infliggerne agli avversari; inoltre, è influenzato da un secondo fattore critico, la "fatica", un indice che misura il livello di stanchezza degli uomini (derivante dal muoversi e dal combattere). Quando il livello di fatica di una truppa raggiunge lo zero, ulteriori sforzi fisici inizieranno a eroderne il morale. Degli uomini stanchi saranno più vulnerabili al panico e alla demoralizzazione. Un'unità che "perde il morale" fuggirà verso le retrovie – e ciò, in condizioni particolarmente sfortunate, può avvenire anche se le sue perdite in senso assoluto non erano molte!

Ora, le formazioni di *Cossacks II* equipaggiate con fucili vedono l'efficacia del loro fuoco variare in base alla distanza cui si trova il nemico. Con un apposito comando, si fa apparire sulla mappa l'area di tiro dell'unità selezionata, divisa in tre "bande" colorate. La fascia verde indica il raggio

ARMATE SENZA FINE

La serie *Cossacks* si è sempre distinta per il numero epocale di "omini" schierabili in campo dagli eserciti contendenti. *Napoleonic Wars* porta questa tradizione al livello successivo: sono ben 64.000 i soldatini che potranno popolare contemporaneamente le mappe del gioco, un numero così elevato che gli sviluppatori stessi ritengono improbabile che sia davvero raggiungibile in una partita normale (per non parlare delle esigenze hardware necessarie a gestire fluidamente tale "pubblico da partitissima"). In ogni caso, la possibilità esiste e, se conosciamo bene gli appassionati, non tarderà a spuntare qualche pazzo disposto a giocare in Rete la battaglia di Austerlitz in scala uno a uno (lag permettendo).

Per ogni formazione, possiamo fare apparire l'area di tiro, divisa in "bande colorate" che indicano quanto letale sarà il fuoco dei fucili in base alla distanza.

LA STRADA PER LA GLORIA

Di particolare importanza nella strategia di *Cossacks II* è il ruolo delle strade. Un reticolato di sentieri collega i punti più importanti della mappa e le unità che si muovono in formazione di marcia (colonna) li utilizzeranno automaticamente per raggiungere le loro destinazioni. Ciò consente di muovere le proprie truppe molto rapidamente, spostandole dalle retrovie ai punti del fronte in cui è necessaria la loro presenza o usandole per aggirare i nemici e colpire da direzioni inaspettate. Il controllo delle strade (insieme a quello dei ponti) diventa, così, cruciale, mentre il fatto che le unità in marcia siano particolarmente vulnerabili favorirà l'organizzazione di imboscate.

Nella "Battaglia per l'Europa", quando attaccheremo un territorio riceveremo un "briefing" sulla sua natura e su cosa dovremo attenderci nella battaglia.

Gole e passi sono punti-chiave di ogni mappa, e una formazione in difesa riuscirà a respingere assalti anche agguerriti.

COMPETIZIONI EUROPEE

Come abbiamo scritto, la versione 1.0 di *Cossacks II* permette di affrontare la modalità strategica "Battaglia per l'Europa" solo in single player. In compenso, collegandosi al server Internet dal menu di gioco, si può partecipare alla modalità Land War: gli utenti si scontrano su una mappa del continente cercando di strapparsi l'un l'altro piccole aree di terreno appartenenti a una delle nazioni. Con un po' di pazienza, un gruppo di giocatori di talento e capace di uno sforzo coordinato riuscirà a conquistare un intero Paese.

massimo di fuoco e i nemici in questa zona subiranno relativamente poche perdite. Nell'area gialla, i danni inflitti saranno regolari, mentre la porzione rossa mostra la zona in cui le scariche di fucileria, sparate a bruciapelo contro i nemici, avranno un effetto devastante; se si aspetta troppo, però, si corre il rischio che una carica avversaria arrivi addosso ai nostri uomini prima che abbiano il tempo di sparare, d'altra parte, il fuoco a distanza è utile per disturbare e demoralizzare gli avversari, ma lascia la formazione particolarmente vulnerabile durante la lunga fase di ricarica dei fucili.

Una trovata che influisce pesantemente sulle tattiche di gioco è relativa al modello di raccolta delle risorse (utili per sviluppare tecnologie, erigere edifici e reclutare nuovi battaglioni). I contadini potranno solo estrarre legno e pietra. Le altre materie prime (oro, carbone, ferro e cibo) saranno automaticamente prodotte dai villaggi sparsi per la mappa - con ogni abitato specializzato in una di esse. Per aggiungerle alle proprie scorte, quindi, si dovrà controllare militarmente il luogo in cui sono prodotte. Ciò conduce a realistiche manovre operazionali tese a occupare i punti-chiave della mappa, così da mantenere fertile la propria economia.

I villaggi sono sempre difesi da alcune unità di milizia - marmittoni raccattati tra la popolazione e prodotti automaticamente dall'Intelligenza Artificiale che, comunque, garantiscono un minimo di protezione, in attesa che arrivino eventuali rinforzi.

> **"Le novità sono costate diversi sacrifici"**

L'intero concetto è ottimo, perché costringe a campagne militari oculate, ma continue, per controllare i territori più produttivi e superare l'avversario nella gara economica. Una debolezza è che le truppe (piuttosto irrealisticamente) non sono dislocabili in case e altri edifici, quindi i difensori asserragliati in un villaggio non godranno realmente di molti benefici. In alternativa, i materiali potranno essere scambiati al mercato, anche se con un rapporto domanda/offerta generalmente svantaggioso.

La modalità di "Battaglia per l'Europa" è, essenzialmente, una versione parecchio semplificata delle analoghe opzioni strategiche offerte da *Rome: Total War* e *Imperial Glory*. Su una mappa del Vecchio Continente suddivisa in ampi territori, le sei potenze principali costruiscono e muovono le loro armate, conducendo parallelamente trattati diplomatici ed economici.

A differenza che in *Imperial Glory*, la componente navale è completamente assente e le armate superano gli stretti marittimi sulla mappa saltando da una costa a quella di fronte (omissione, inspiegabile, considerando che i vascelli erano modellati in *Cossacks*). Come conseguenza, per esempio, la Francia è in grado di invadere l'Inghilterra "paracadutandosi" oltre la Manica e ignorando bellamente la storica superiorità navale di quest'ultima. Inoltre, per qualche ragione, ogni nazione può schierare solo una singola armata, che raggruppa tutte le sue unità militari e se ne va in giro per la mappa

L'EDITOR FANTASMA

Alcuni giocatori particolarmente intraprendenti hanno scoperto che, insieme a *Cossacks II*, il programma di installazione copia su disco fisso anche una versione-beta dell'editor di mappe e di scenari (ufficialmente avrebbe dovuto essere aggiunto in seguito tramite una patch). Tale versione è, comunque, piuttosto incompleta. Sebbene siano stati fatti alcuni esperimenti con essa, il nostro consiglio è di aspettare il già annunciato aggiornamento gratuito, che darà all'utility la funzionalità completa.

CUORI CORAGGIOSI

La campagna principale di *Cossacks II* ci mette nei panni di un ufficiale inglese impegnato a salvare patria e fidanzata da alcuni malvagi baroni. In quanto a realismo, ricorda un "fumettone", ma la trama è divertente – e consente di partecipare ad azioni di vario tipo in attacco e in difesa, con una curva di apprendimento graduale.

IN ALTERNATIVA...

Imperial Glory, Mag 05, **8**
Pyro segue il solco tracciato dalla serie *Total War*, con un titolo napoleonico dalla campagna strategica di prima qualità, anche se con qualche semplificazione a livello tattico.

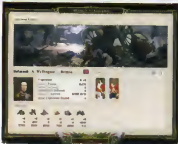
Cossacks – The Art of War, Apr 02, **8**
L'originale serie di *Cossacks* (i cui tre titoli sono oggi disponibili in un'unica confezione) è ancora un'ottima alternativa, sostenuta da una fertile attività su Internet

UN SUCCESSO STORICO

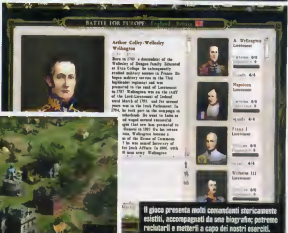
Il primo *Cossacks* e i suoi seguiti *The Art of War* e *Back to War* sono ancora oggi installati sui dischi fissi di molti fan, e continuano a essere tra i titoli multiplayer più gettonati della Rete. A testimonianza del talento della nuova ondata di sviluppatori proveniente dai paesi dell'Europa orientale (GSC è ucraina), hanno saputo unire alla consolidata struttura classica degli RTS una rappresentazione sofisticata dell'arte militare europea tra il XVII e il XVIII secolo. Questo periodo, di grande interesse per gli appassionati di storia, non aveva ancora avuto il trattamento di qualità riservato ad altre epoche, e *Cossacks* fornì la possibilità di ricostruire su PC dei momenti chiave nella storia del nostro continente, come la guerra dei Trent'Anni o la rivoluzione inglese, insieme alle loro battaglie (Poltava, Narva, Lutzen...). Oggi, i tre titoli sono disponibili in edizione economica, raccolti nel cofanetto *Cossacks Anthology*.

I villaggi sono difesi da unità della "Milizia", deboli ma gratuite.

Il gioco presenta molti comandanti storicamente esistiti, accompagnati da una biografia; potremo reclutarli e metterli a capo dei nostri eserciti.

La "Battaglia per l'Europa" si svolge su una mappa del continente divisa in varie regioni, ma priva di elementi navali.

come una spedizione di tifosi alla finale della Coppa dei Campioni. Quando due "armatone" si scontrano, la battaglia viene, come da tradizione, risolta su una mappa tattica usando il normale motore di gioco.

Come si vede, c'è molto da amare in *Cossacks II*, ma anche molto di cui si stente la mancanza. Tutti i miglioramenti sono benvenuti, ma sembrano essere stati inseriti al prezzo di diversi sacrifici. L'assenza di un generatore di mappe casuali, unita alla mancanza di un editor funzionante, rendono il titolo ripetitivo dopo poco tempo. La varietà di nazionalità e campagne che caratterizzava *Cossacks* lascia il posto a pochi imperi e alla "narrazione" di un periodo storico limitato – carenza non compensata da una modalità strategica che viene agevolmente battuta da quella di *Imperial Glory*. Avvertiamo anche il vuoto lasciato dalle navi, che in certi scenari di *Cossacks* non solo gli conferivano una peculiare eleganza formale, ma ne aumentavano il respiro strategico.

D'altro canto, anche il primo gioco uscì nel 2000 alquanto menomato, e la sua piena potenzialità venne sviluppata solo dai titoli che seguirono (*Art of War* e *Back to War*). Una volta di più, GSC ha gettato le fondamenta per qualcosa di ottimo e la speranza è che da esse sorga un nuovo edificio, la cui solidità rivaleggi con il classico che lo ha preceduto.

Vincenzo Beretta

■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **GSC Game World** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99**
■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 64MB RAM** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.cossacks2.de**

:: Più realistico di Cossacks
:: Nuove opzioni tattiche
:: Buona modalità di produzione risorse

= Campagna strategica poco profonda
= Niente editor e generatore di mappe
= Modalità online un po' debole

Alcuni miglioramenti rispetto a *Cossacks*, ma anche diversi elementi in meno. Sul piano tattico, è più accurato di *Imperial Glory*.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7 1/2

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GOTHIC II - LA NOTTE DEL CORVO

Le lugubri ombre della *Notte del Corvo* si allungano sul nostro monitor.

Il motore grafico è un po' invecchiato, ma i paesaggi conservano un grande fascino.

Cavalorn, già incontrato nel primo *Gothic*, ci parlerà del misterioso Circolo dell'Acqua.

UNA delle più concrete alternative a *Morrowind*, la serie *Gothic* ha saputo conquistarsi una nutrita schiera di ammiratori, grazie alla vastità del suo mondo, all'eleganza dell'ambientazione e alla varietà e libertà di scelte di fronte a cui è posto il protagonista.

Lo Notte del Corvo è la prima espansione per *Gothic II* (necessario per gustare il disco aggiuntivo), e i suoi contenuti, oltre ad ampliare l'area di avventura, ne alterano radicalmente la giocabilità. Una volta installato l'add on, sarà necessario iniziare una nuova partita per beneficiare delle sue migliorie. Le quest introdotte sono presentate da personaggi e conversazioni non presenti in *Gothic II* "liscio".

All'inizio del gioco, Xardas, il nostro mentore di *Gothic II*, insieme alle informazioni sull'Occhio di Innos (già note a chi ha terminato il secondo capitolo) accennerà ora a un altro manufatto magico di grande importanza. Poco dopo, durante il viaggio verso la città di Khorinis, ci imbatteremo in Cavalom, un vecchio amico che avevamo incontrato nella prima puntata. Questi introdurrà la sottotrama legata all'Anello dell'Acqua, altro manufatto che, ne *La Notte del Corvo*, si rivelerà indispensabile per il nostro tentativo di salvare il mondo. Cavalom ci parlerà anche della misteriosa gilda dei Maghi dell'Acqua – una nuova organizzazione di cui, più avanti, potremo entrare a fare parte e i cui incarichi ci porteranno a visitare i nuovi, vasti territori contenuti nell'espansione – deserti, montagne, paludi e altre regioni la cui immensità non ha nulla da invidiare a *Morrowind*.

> **"Bisognerà iniziare una nuova partita"**

Il difetto principale de *La Notte del Corvo* è la necessità di iniziare una nuova partita per beneficiare dell'espansione.

LA DURA STRADA DELL'EROE

Gli sviluppatori hanno approfittato dell'occasione per modificare il bilanciamento del gioco, rendendolo più impegnativo. Chi ha già terminato *Gothic II* si accorgerà che in *La Notte del Corvo* i mostri sono molto più forti, crescere di livello è più difficile e ogni oggetto costerà molte monete d'oro in più. Il risultato è che i principianti potranno trovare le primissime fasi del gioco un po' frustranti, dal momento che, finché non si saranno padroneggiate le abilità minime di combattimento, perfino un giovane lupo saprà trasformarci nel suo pranzo con un paio di morsi. I veterani, d'altro canto, scopriranno che rivivere le avventure di *Gothic II* sarà più gratificante, con una curva di crescita del personaggio graduale e realistica.

GOTICO ITALIANO

***La Notte del Corvo* è, come il titolo lascia intuire, completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. I dialoghi parlati sono rimasti doppiati in inglese, ma sono comunque tutti accompagnati da sottotitoli nella nostra lingua.**

Mentre in titoli come *Morrowind* anche i giocatori che avevano completato la trama principale erano liberi di caricare il proprio personaggio e addentrarsi nelle terre aggiunte dagli add on, in *La Notte del Corvo* gli avventurieri che avessero già completato *Gothic II* dovranno rassegnarsi a rigiocarlo – fatto che per molti può essere una gioia, ma che a nostro avviso non dovrebbe rappresentare una necessità.

A parte questo, l'unica altra debolezza è che la veste grafica, sebbene alquanto varia ed elegante, comincia a mostrare qualche ruga. In ogni caso, *La Notte del Corvo* aggiorna automaticamente il gioco alla versione 2.7, "ripulendolo" dagli ultimi bug.

Gothic è una serie ormai "cult" e questa espansione non fa altro che migliorare un titolo già molto bello. Se non vi siete mai avvicinati al gioco, il nostro consiglio è di acquistarlo subito insieme all'espansione, entrambi in italiano e a un prezzo molto contenuto, in attesa del già annunciato *Gothic 3*.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

***Morrowind*,** Mag 03, 9
Un bellissimo GdR in prima persona, che ci porta in un mondo immenso ove agiremo in piena libertà. È stato allegato con l'espansione *Bloodmoon* a GMC di Aprile 2005.

***Thief: Deadly Shadows*,** Lug 04, 8
Pur essendo un gioco stealth *Deadly Shadows* ha alcuni punti di contatto con *Gothic II*, specialmente se si sceglie di agire da ladruncoli.

■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Piranha Bytes** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,2 GB HD, *Gothic II*** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.piranha-bytes.com**

- Molte nuove missioni
- Una nuova gilda di Maghi e nuove terre
- Longevo

- Occorre ricominciare il gioco da capo
- Un po' frustrante all'inizio
- La grafica inizia a scricchiolare

Si integra perfettamente con *Gothic II*, aumentandone le avventure e il livello di impegno, ma richiede di iniziare una nuova partita.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: GIOCO SPORTIVO

BEACH VOLLEY HOT SPORTS

Arrivano l'estate, la spiaggia e le belle figliole che giocano a pallavolo.

Ci sono tre differenti tipi di battuta (in salto, da fermo e a bilanciere), da padroneggiare con la potenza e il tocco.

Il cerchio verde consente di capire dove gli avversari stanno indirizzando l'attacco, e di muovere conseguentemente le giocatrici.

IN ITALIANO

Realizzato a Padova da Idoru, *Beach Volley Hot Sports* ha i menu completamente in italiano. Il manuale cartaceo è assente (ma si trova in PDF nel disco del gioco) e la scatola è nella nostra lingua.

BELLEZZE DA SPIAGGIA

Ci sono alcuni segreti da sbloccare vincendo le varie manifestazioni e completando i tutorial. Oltre alle tre spiagge extra, esistono una ventina di costumi da aggiungere a quelli iniziali, con cui personalizzare le proprie giocatrici. Purtroppo, i modelli poligonali delle suddette non sono particolarmente ammalianti.

Nell'editor si possono modificare i dati tecnici, fisici ed estetici di tutte le atlete, eccezion fatta per le testimonial.

I quattro tipi di telecamera presenti sono abbastanza funzionali. Quella laterale è la nostra preferita.

TEMPI grigi per i pappagalli da spiaggia, se le avversarie della partitina a scopo rimorchio sono Paola Paggi e Barbara de Luca, campionesse di pallavolo prestate al beach volley e reclutate da Idoru come testimonial per *Beach Volley Hot Sports*.

Dopo aver proposto, lo scorso anno, il discreto *LVF 2004 Volleyball* dedicato allo sport sei contro sei, questa versione a due giocatrici per squadra punta soprattutto su una maggiore semplicità. La base di partenza, comunque, è rimasta la stessa, sia per quanto riguarda il sistema di controllo, sia – purtroppo – per l'aspetto tecnico. Da un titolo dedicato al beach volley, ci saremmo aspettati una cura maggiore del dettaglio, per quanto riguarda lo scenario e il contorno alle gare, così come per i modelli poligonali delle giocatrici. Invece, il motore grafico, pur vantando delle animazioni realistiche, si basa su texture povere e poco ispirate, prive di qualsiasi effetto degno di nota. Una soluzione che pesa soprattutto nell'editor: che senso ha consentire di modificare il costume delle atlete, se poi non ci sono dei bei modelli da ruotare e ammirare in tutti i particolari?

Accantonato l'aspetto grafico, dalla prova di *BVHS* emerge un titolo dal valore altalenante. Non c'è nessuna concessione ad attacchi di fantasia o supercolpi: si gioca sul serio, con tutti i pregi e i problemi del caso.

"È un gioco dal valore altalenante"

In fase di ricezione, si controllano entrambe le atlete, almeno finché non si riesce a capire dove finisca la palla. A quel punto, occorre colpirla, decidendo subito quale sarà la strategia del punto. Con il primo tocco, infatti, si può passare la sfera all'alzatrice, buttarla di là oppure alzarla per una schiacciata sul secondo tocco. Una situazione che è un po' un limite, dato che non è consentito cambiare idea nel corso del punto. Inoltre, occorrono una notevole precisione nei passaggi e – soprattutto – una grande padronanza del sistema di controllo, a volte fuorviante nella fase di ricezione o in quella di muro, durante le quali le atlete corrono il rischio di finire fuori posizione.

Le partite, comunque, sono molto dure all'inizio e, nonostante esista un tutorial che spiega i rudimenti del gioco, ci è sembrata assurda la scelta di non inserire la possibilità di variare il livello di difficoltà. Oltre a ciò, sebbene ogni ragazza abbia delle caratteristiche tecniche e fisiche specifiche, non si riesce a capire quale sia la squadra più forte.

Nel complesso, questo secondo tentativo di Idoru ci è parso poco ispirato. Più difficile rispetto a *LVF Volley 2004*, è poco accattivante al di là dell'aspetto sportivo, e piacerà soprattutto agli amanti della pallavolo.

Alessandro Galli

IN ALTERNATIVA...

LVF 2004
Giu 04, 7
La prima fatica di Idoru è un buon gioco di pallavolo sei contro sei, che punta soprattutto sull'aspetto tattico

Athens 2004
Dic 04, 6
Non c'è traccia di pallavolo, ma tanti sport olimpici alternativi da provare, con estrema semplicità.

■ Casa **Idoru** ■ Sviluppatore **Idoru** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PII 700, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Stesso PC, LAN, Internet** ■ Internet **www.idoru.it**

È l'unico gioco di beach volley per PC. Non costa molto e ha poche pretese hardware, ma delude dal punto di vista tecnico.

\+
- Livello di sfida abbastanza elevato
- Impostazione di gioco realistica
- Ideale per giocare in quattro

\-
- Controlli a tratti imprecisi
- Tecnicamente scadente
- Livello di difficoltà fisso

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

NIBIRU MESSAGGERO DEGLI DEI

Indagare su piani segreti e poteri occulti non è quasi mai una passeggiata di salute!

IN ITALIANO

L'avventura del giovane Martin Holan è interamente nella nostra lingua. I sottotitoli sono presenti e ben tradotti, resi comunque non indispensabili dal valido doppiaggio.

Nel corso dell'avventura, Martin visiterà anche zone archeologiche in pieno Messico.

Per arrivare a questo personaggio dovremo ordire un piccolo inganno...

UNA NUOVA, VECCHIA AVVENTURA

Pare sorprendente scoprire che la seconda opera degli sviluppatori di *The Black Mirror* sia, per alcuni versi, meno difficile e più breve del primo titolo. A parziale spiegazione, citiamo il fatto che *NiBiRu* è una sorta di remake (non totale, dicono i programmatori) di un'avventura da loro stessi realizzata nel 1998 e intitolata, ovviamente in lingua ceca, *Posel Bohu*. Le poche immagini disponibili di questo gioco, mai tradotto in altre lingue, sono un chiaro indizio di quanto le due avventure siano affini. I luoghi visitati, fatta salva la grafica notevolmente migliorata in sette anni, sono praticamente gli stessi.

UN PONTE MOLTO FAMOSO

Il ponte Carlo di Praga, di questi tempi, è un vero protagonista delle avventura grafiche. "Location" della prima scena di gioco in *NiBiRu*, lo abbiamo già visto di recente nell'appassionante *Still Life*, di Microids. Sia nel passato con Gustav McPherson, sia nel presente, immortalato dai quadri del serial killer di Praga. Siamo curiosi: lo rivedramo ancora?

MARTIN Holan è un giovane archeologo ceco, residente all'estero per motivi di studio. Contattato dallo zio, uno stimato professore, decide di aiutarlo in un viaggio alla scoperta dei misteri celati in una miniera tedesca sigillata fin dai tempi della Seconda Guerra Mondiale.

Il cammino di Martin comincia a Praga, dove l'incontro mancato con un'amica dello zio si rivela molto più che un semplice contrattempo – la ragazza è stata assassinata. Inizia, così, un'avventura lunga e pericolosa, che lo porterà a visitare diversi luoghi in giro per il mondo. Esplorando i sotterranei tedeschi, sede di un vecchio laboratorio nazista, Martin scopre alcuni dettagli su un piano denominato Nibiru, in onore, forse, di uno dei nomi del fantomatico decimo pianeta del sistema solare. Apparecchiature misteriose, ricchezze nascoste e oscuri poteri attendono chi svelerà il segreto di quell'antico progetto. Altri individui sono a conoscenza del viaggio di Martin e si dimostreranno disposti a tutto, pur di raggiungere i loro scopi. Seconda avventura giunta in Italia dai creatori di *The Black Mirror*, *NiBiRu Messaggero degli dei* mostra fin dai primi istanti un notevole progresso tecnico rispetto al predecessore. Le schermate sono in alta risoluzione e appaiono, se possibile, ancora più ricche di dettagli che nell'avventura di Samuel Gordon. L'unica eccezione è rappresentata delle animazioni dei personaggi, non sempre perfette.

Le ambientazioni sono sempre molto dettagliate, anche quelle relativamente semplici come questa roulotte.

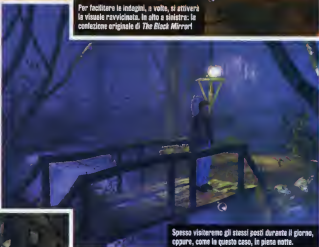
Il sistema di gestione del gioco è rimasto praticamente identico, pur essendo stato corretto sotto alcuni aspetti. A differenza di *The Black Mirror*, infatti, il protagonista di *NiBiRu* non dovrà camminare moltissimo e nemmeno "far passare il tempo" attendendo certi avvenimenti chiave: in quelle situazioni, l'apparizione di un orologio "accelerato" a video farà scorrere i minuti necessari in pochi istanti, evitando le attese, a volte incongruenti, della precedente avventura.

I punti con cui interagire nelle ambientazioni, se non fondamentali, si disattiveranno quando esaminati, così da semplificare la ricerca di quelli realmente interessanti da parte del giocatore. Similmente, i dialoghi sono ancora lineari, con la limitata libertà di decidere gli argomenti di cui discutere, i quali andranno selezionati sistematicamente per proseguire con l'avventura.

Il sistema di inventario non presenta particolari novità: non avremo mai un gran numero di oggetti nelle nostre tasche e le combinazioni tra i vari elementi saranno quasi sempre logiche. Come già in precedenza, gli oggetti non più utili saranno eliminati automaticamente, snellendo l'inventario e

IL SOLITO PUZZLE

Molte avventure presentano, tra i propri enigmi, puzzle geometrici o basati su meccanismi che ormai si possono definire autentici classici. Il famigerato "slider puzzle", o rompicapo basato su tasselli da fare scorrere su un piano, "colpisce" quasi ogni avventura recente, celandosi sotto varie fogge. Nel finale di *NiBiRu*, ci siamo imbattuti in quello che appare come il vecchio, onnipresente "gioco del quindici"... ma, per fortuna, una piccola variante sul tema lo ha reso leggermente più originale. Allo stesso modo, troveremo altri giochi simili mascherati da enigmi, soprattutto nelle fasi finali.

Per facilitare le indagini, a volte, si attiverà la visuale ravvicinata. In alto a sinistra: la confezione originale di *The Black Mirror*!

Spesso visiteremo gli stessi posti durante il giorno, oppure, come in questo caso, in piena notte.

Occasionalmente, avremo a che fare con ambienti molto ridotti, come l'interno di questa baracca.

riducendo, allo stesso tempo, la complessità generale del gioco. In contro-tendenza, ritroviamo la caratteristica di parecchi elementi di non essere selezionabili fino a quando non siano realmente utili ai fini della trama. Occorrerà, quindi, riesaminare spesso delle aree già visitate, alla ricerca di qualcosa di nuovo.

Anche se è prevista la possibilità di salvare la partita un gran numero di volte, il pericolo di rimanere bloccati è pressoché inesistente: nelle poche occasioni in cui il protagonista rischierà di perdere la vita, qualora accadesse, il gioco ci riporterà a qualche istante prima della sua dipartita, così da rivedere le nostre decisioni. Nel corso delle sue peripezie, Martin finirà spesso confinato in aree ristrette (una o due

"Rimanere bloccati è quasi impossibile"

schermate al massimo), da cui dovrà uscire sfruttando solo l'inventario e quanto lo circonderà. Tale peculiarità, che poteva apparire un azzeccato diversivo in un gioco lungo come *The Black Mirror*, penalizza un po' un'avventura piuttosto breve come *NiBiRu*, rendendola leggermente ripetitiva e livellando la complessità generale verso il basso. Anche gli enigmi, forse ammiccando a un pubblico poco esperto, non rappresentano una vera sfida. Il gioco procede quasi lungo dei binari invisibili: sapremo sempre dove dirigerci e, spesso, non avremo nemmeno un dubbio su dove sarà necessario concentrare l'attenzione.

Tra i rompicapi spiccano alcuni momenti in cui bisognerà dedurre password, codici o comunque sequenze numeriche. Le soluzioni non saranno mai campate in aria o troppo complicate e, spesso, rispecchieranno idee piuttosto originali, che abbiamo apprezzato. La logicità (sempre fondamentale in questo genere di titoli) e la difficoltà non eccessiva degli enigmi, unita alla relativa brevità della storia, rendono l'avventura piuttosto rapida. Un giocatore di media abilità potrebbe terminarla in una decina di ore.

NiBiRu Messaggero degli dei si dimostra un progetto volutamente "moderato", dalla trama interessante, ma non profonda e intrigante quanto quella di *The Black Mirror*. Di conseguenza, è meno appagante nel complesso.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Black Mirror, Nov 04, 8
Dagli stessi creatori di *NiBiRu*, un'avventura più lunga, complessa e appassionante.

Martin Mystere Operazione Dorian Gray, Nat 04, 7
Prodotto italianissimo, possiede un'atmosfera molto affine a *NiBiRu*. La storia coinvolge maggiormente.

■ Casa **Future Games** ■ Sviluppatore **Unknown Identity** ■ Distributore **Power Up** ■ Telefono **02/783676** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 2, 5 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.power-up.it**

:: Enigmi sempre logici
:: Grafica ad alti livelli
:: Interfaccia comoda da utilizzare

▪ Protagonista poco carismatico
▪ Animazioni lacunose
▪ Dura una decina di ore

Stilisticamente simile al precedente *The Black Mirror*, patisce un po' il confronto: rimane apprezzabile, ma è più breve e più facile.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: STRATEGIA A TURNI

TIN SOLDIERS - JULIUS CAESAR

Dopo Alessandro Magno, è il turno di Giulio Cesare.

Il motore grafico è completamente in 3D: rimane lontano dagli standard attuali, ma le unità sono disegnate in modo splendido.

Prima di ogni battaglia, dovrete "gestire" l'esercito, rimpiazzando le perdite subite. Potrete acquistare persino delle "carte speciali" da usare in battaglia.

La scala è al livello di coorte: in *Julius Caesar* sono presenti oltre 150 tipi di unità diverse.

IN INGLESE E VIA INTERNET

***Julius Caesar* parla solo inglese, purtroppo. Siamo però abbastanza certi che chi vorrà giocarlo avrà già avuto modo di provare titoli simili in lingua d'albione. Per acquistarlo dovrete puntare i vostri browser su http://www.matrixgames.com/.**

COME un seguito ideale del recente *Alexander*, Matrix pubblica il nuovo titolo della serie *Tin Soldiers*, ispirandosi alle battaglie celebri di quello che è senza dubbio il condottiero più conosciuto della Storia, l'immortale Cesare. Rispetto ad *Alexander*, *Julius Caesar* ripropone la stessa struttura: la campagna, che ricopre sia il periodo del "De Bello Gallico" sia quello del "De Bello Civile", è combattuta lungo una serie di battaglie. La prima differenza è che gli scontri sono molto più numerosi (circa il doppio) e che non dovrete necessariamente affrontarli tutti, ma sceglierne alcuni per ogni "periodo".

Una volta selezionato l'esercito tra le truppe disponibili, schiererete gli uomini sul campo di battaglia: dato che si tratta di battaglie storiche, le posizioni iniziali sono quelle che troverete in ogni libro di tattica militare, e l'unica variazione concessa al giocatore è dove piazzare l'unità di Marco Antonio. Una piacevole sorpresa vi attende appena passerete alla battaglia: al posto della antidiluviana visuale isometrica di *Alexander*, scoprirete che potrete ruotare e zoomare liberamente, dato che ora viene visualizzato in 3D. Siamo lontani dalle splendide battaglie di *Rome: Total War*, ma è comunque un miglioramento molto apprezzato – peraltro, le unità sono

"Le unità sono disegnate in modo eccellente e accurato"

disegnate in modo eccellente e accurato dal punto di vista storico.

La battaglia è combattuta a turni "contemporanei": indicherete gli ordini per ogni unità, mentre il computer o l'avversario online farà lo stesso; l'esecuzione dei movimenti e dei combattimenti avverrà in contemporanea. In ogni turno esiste poi la possibilità di modificare alcuni ordini ("fase di reazione") o di assegnarli alle truppe lasciate in riserva, che però muoveranno meno delle altre e per ultime.

Il sistema funziona davvero bene: combattendo Farsalo o Alesia ci si trova in frangenti sorprendentemente simili a quelle accaduti nella Storia, e a situazioni tattiche davvero realistiche, con "buchi" nella linea sfruttati dall'avversario, attacchi sui fianchi, e via di questo passo. C'è da dire che si tratta di un sistema un po' macchinoso: per impedire movimenti alle unità che non erano consentiti nell'epoca del gladio e della falange, a volte risulta quasi impossibile far "slittare" un'unità lateralmente; invertire l'orientamento di un manipolo costa un intero turno (le battaglie più lunghe durano trenta turni, quindi è molto oneroso in termini di tempo).

Se però appartenete alla schiera di appassionati di giochi di strategia, *Julius Caesar* è davvero un gioiello, nascosto purtroppo in un'interfaccia un po' ostica e in un motore grafico in 3D, ma comunque ben lontano dagli standard attuali. Se vi piacciono i wargame storici, conoscete abbastanza bene l'inglese e pensate di disporre di abbastanza pazienza da intraprendere un paio di battaglie di "prova", non lasciatevelo sfuggire!

Paolo Paglianti

ROMANI CONTRO ROMANI

Dato che nessun esercito era in grado, nel periodo preso in esame (I secolo avanti Cristo) di contrastare le legioni di Roma, scoprirete che nelle battaglie della prima fase di *Julius Caesar* le legioni sono praticamente inarrestabili (a tal punto, che mentre tutte le unità di fanteria di questo gioco e di *Alexander* contano su 4 "stand" da 500 punti-vita, le legioni ne hanno ben 61). Per incontrare un nemico all'altezza, bisognerà aspettare le guerre civili, in cui Cesare dovette vedersela con i suoi ex-alleati. È piuttosto curioso vedere che giochi simili siano ricorsi a soluzioni quasi identiche affrontando problemi dello stesso tipo: anche i creatori di *Rome: Total War*, per creare un nemico all'altezza dei Romani, hanno inserito due fazioni rivali.

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Un eccellente strategico che combina la struttura a turni con quella in tempo reale.

Alexander, Feb 05, 7
Il "primo" della serie, molto più difficile e con meno battaglie.

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Koios Work** ■ Distributore **Imp Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,90**
■ Sistema Minimo **PIII 500, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 500 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 512 MB RAM** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.matrixgames.com**

\+ Eccellente sistema a turni
\+ Molte battaglie (quattordici)
\+ Uno dei migliori strategici del periodo

− In inglese e acquistabile via Internet
− Sistema di controllo un po' macchinoso
− Grafica e interfaccia a livelli antidiluviani

Uno dei migliori giochi di strategia a turni del periodo classico. Imperdibile per gli appassionati, a patto di accettare grafica e interfaccia superate.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7 1/2

GENERE: STRATEGIA A TURNI

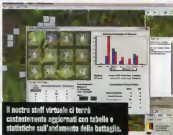
FLASHPOINT GERMANY

È il 1989 e Gorbaciov ha fallito nel suo progetto di riforma. Il Patto di Varsavia sta per invadere l'Europa Occidentale!

La mappa di gioco abbandona i tradizionali esagoni per un insolito sistema a quadrati; ogni riquadro rappresenta 500 metri.

IMPORTAZIONE PARALLELA

CORREZIONI ALLA DOTTRINA

La versione 1.0 di *Flashpoint Germany* mostrava un problema con la I.A.: le unità tendevano a lanciarsi all'attacco anche quando la loro missione era difendersi, lasciando sguarniti obiettivi importanti e facendosi falciare da avversari numericamente superiori. L'aggiornamento 1.02, già pubblicato, rimedia a tale errore e introduce alcune nuove funzionalità, migliorando certi aspetti dell'interfaccia utente; per questa ragione vi consigliamo caldamente di installarlo, scaricandolo dal sito ufficiale **www.matrixgames.com/games/flashpointgermany**

Il nostro staff virtuale ci terrà costantemente aggiornati con tabelle e statistiche sull'andamento della battaglia.

L'ITALIA È ALTROVE

Flashpoint Germany **è completamente in inglese, sia per quanto riguarda il gioco, sia per il manuale. Quest'ultimo è contenuto sul CD in formato .PDF. Abbiamo constatato che è molto chiaro e dettagliato, con oltre cento pagine di regole, tabelle e mappe, e un tutorial.**

LA Terza Guerra Mondiale è stata definita da alcuni "il più grande conflitto mai combattuto", con l'enfasi sulla parola "mai". Lo scontro che avrebbe visto opposti i paesi della NATO al Patto di Varsavia venne fortunatamente evitato, grazie alle grandi riforme nell'Est europeo e alla successiva disgregazione dell'Unione Sovietica. *Flashpoint Germany*, di Matrix, ci riporta al crepuscolo della Guerra Fredda e ipotizza un corso degli eventi ben diverso.

È il 1989 e il fallimento delle riforme ha provocato una grave crisi economica in Russia. I capi politici decidono che l'unica soluzione è una rapida invasione e assimilazione della Germania Ovest.
A opporsi al progetto ci sono principalmente gli eserciti di tre Paesi: Stati Uniti, Gran Bretagna e Germania occidentale. *Flashpoint Germany* ricostruisce su scala operazionale una serie di battaglie ipotetiche che avrebbero potuto verificarsi in questo conflitto.

Ogni turno dura trenta minuti e le unità rappresentano plotoni o compagnie. Il giocatore è nei panni del comandante di forze che vanno, in base allo scenario, da un battaglione a una brigata. Il turno è diviso in due parti: nella fase degli "ordini", i contendenti (uno dei quali può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale) inviano comandi alle loro forze, mentre in quella "tattica" il computer calcola i risultati, muovendo le unità e risolvendo gli eventuali

"Simula con realismo il caos sul campo di battaglia"

combattimenti. Malgrado *FG* sia un semplice wargame con mappa in 2D, questa seconda fase è talvolta un po' lenta, se confrontata con titoli che usano un sistema simile (come *TocOps*).

Il programma simula il sistema di comando-e-controllo tipico del moderno campo di battaglia: come comandante, tutto ciò che il giocatore può fare è "inviare" ordini alle forze sotto la sua responsabilità e sperare che queste ultime, gestite dalla I.A., li eseguano nel modo migliore. Avvenimenti imprevisti costringeranno i nostri subordinati virtuali ad agire in maniera diversa e, talvolta, il livello di confusione sarà tale che sia la situazione delle nostre stesse truppe, sia i rapporti sugli avvistamenti del nemico verranno aggiornati con malaugurato ritardo. Il risultato è la realistica simulazione delle condizioni caotiche tipiche della guerra, e il giocatore NATO imparerà ad apprezzare la migliore preparazione e qualità della rete di comunicazioni delle proprie truppe.

Con la simulazione semplice, ma efficace, di fattori contingenti quali il supporto aereo, la guerra chimica ed elettronica, l'artiglieria fuori mappa, la costruzione di ponti e l'impiego di elicotteri, *Flashpoint Germany* è una buona ricostruzione della guerra come avrebbe potuto essere combattuta alla fine degli Anni '80 (e come lo fu in Iraq nel 1991) – nonché un ottimo wargame introduttivo per chi desidera provare questo genere per la prima volta.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War, Ott 98, **7**
Sia la versione I del gioco, sia *A Century of Warfare*, propongono scenari su scala operazionale ambientati in vari momenti della Guerra Fredda.

Steel Beasts, Set 01, **7**
Le battaglie della Terza Guerra Mondiale vissute dall'interno di un tank NATO; un simulatore realistico accompagnato da un buon sistema di comando delle forze di supporto.

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Simulations Canada** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 33,99** ■ Sistema Minimo **PIII 600, 128 MB RAM, Scheda video 16 MB, 400 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.matrixgames.com/games/flashpointgermany**

:: Fedele resa del caos "sul campo"
:: Editor di scenari
:: Oltre 150 diversi tipi di unità

≡ Esecuzione dei turni un po' lenta
≡ Alcuni bug nella versione 1.0
≡ Sonoro spartano

Un buon wargame e un ottimo studio storico dello scontro che avrebbe potuto scatenarsi in Europa centrale. Non è molto difficile, ma pone davanti alle frustrazioni della guerra vera.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	4	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: SIMULATORE DI VITA

7 SINS

Chi ha detto "bello come il peccato" non sapeva di cosa stava parlando.

Quando azzecchiamo l'azione giusta, le relazioni migliorano notevolmente.

La sfocatura dello sfondo è uno dei migliori effetti grafici del gioco.

Una simpatica chiacchierata, che si concluderà con una raffica di ceffoni o peggio.

PECCARE IN ITALIANO

La versione di *7 Sins* in commercio è parzialmente tradotta in italiano: gran parte dell'interfaccia è nella nostra lingua, così come il manuale. Rimangono non tradotti i dialoghi introduttivi delle missioni – che sono in inglese – e, naturalmente, le voci durante il gioco, che sono nell'ormai consueta pseudo-lingua usata in questi casi.

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
L'imperdibile seguito del progenitore di tutte le "simulazioni di vita". Da qualche tempo, c'è anche l'espansione *University* (Aprile 05, 8).

Singles Flirt Up Your Life!, Mag 04, 7
Forse è meglio concentrarsi su un solo peccato alla volta – in questo caso, la lussuria.

OCCHIO ALL'INSTALLAZIONE!

L'impressione che la versione PC di *7 Sins* sia stata realizzata dopo quelle per console (e anche piuttosto in fretta) è rinforzata dalla procedura d'installazione. Dopo aver cliccato sul classico Setup.exe e aver atteso per un paio di minuti di vedere qualche tipo di reazione, abbiamo temuto che il programma si fosse bloccato, e l'abbiamo interrotto. Solo in seguito a un paio di tentativi abbiamo notato che il file è di oltre 500 MB – i quali, evidentemente, richiedono un po' di tempo per essere caricati dal CD. Portando pazienza, infatti, si arriva alla schermata di installazione vera e propria. Non è un vero problema, ovviamente, ma ci chiediamo come sia possibile che nessuno si sia posto il dubbio. .

SULLA carta, l'idea alla base di *7 Sins* potrebbe essere interessante: non ci sono molti giochi in cui interpretare il ruolo del cattivo, e nessuno che premi la bassezza e meschinità di tutti i giorni. C'era, dunque, una nicchia per un titolo che intendesse fare proprio questo – lasciar perdere l'abisso oscuro e grandioso della vera malvagità, e dedicarsi piuttosto al buchettino puzzolente della spregevolezza quotidiana.

Ciò che è stato ignorato dagli sviluppatori Monte Cristo, però, è che esiste un'ottima ragione per cui nessuno ha mai realizzato un titolo sul saltare le code dal macellaio: non è particolarmente divertente. Da "furbi", forse, ma non qualcosa che raccontiamo agli amici in mezzo a grandi risate.

La cosa potrebbe non essere così problematica, se i programmatori avessero ideato una struttura così avvincente, da permettere di astrarsi dal significato morale. Purtroppo, non è questo il caso: oltre a essere davvero difficile dimenticare il tema del gioco, le meccaniche sono tutt'altro che memorabili. Lo stile è quello tipico degli eredi di *The Sims* – portiamo in giro il personaggio principale e interagiamo con gli altri in modo da raggiungere lo scopo della missione, quale che sia. Ogni azione tende a modificare le relazioni con

> "È tutt'altro che memorabile"

l'interlocutore, al prezzo dell'aumento di una o più delle tre "pulsioni": stress, rabbia e lussuria. Se anche una sola raggiunge il limite, il nostro beniamino ha una crisi, e si riparte da zero, quindi dobbiamo sfogarci compiendo un peccato. Visto che, però, ne abbiamo solo sette a disposizione, di tanto in tanto ci tocca "ripulirci la coscienza" con una buona azione, che però fa salire gli indicatori delle pulsioni – e via da capo.

Dopo quest'esperienza, abbiamo capito che i club privée non fanno per noi.

"Pff... mi sembra di sentire mia moglie!"

L'idea non è malvagia, detta così. Il problema è che l'implementazione dei peccati, punto focale del gioco, è tutt'altro che perfetta. Innanzitutto, l'interfaccia è stata pensata per le console, e si vede: dobbiamo barcamenarci tra mouse e tasti cursore in maniera arbitraria e scomoda, laddove probabilmente avremmo preferito essere liberi di configurare i controlli (il che è impossibile).

Ciò che è peggio, è la totale, assoluta e inarrestabile noia. Tranne qualcuno, i peccati vengono commessi tramite mini-giochi, che potrebbero anche risultare buffi la prima volta che li vediamo. Però, anche con molta buona volontà, dirigere il getto d'urina in modo da ammazzare gli insetti sulla tazza del water (sì, è uno dei mini-giochi) smette in fretta di essere divertente.

Siamo certi che qualcuno troverà *7 Sins* spassoso o eccitante – vista l'abbondanza di seni e natiche poligonali. Per noi, però, non è né l'una né l'altra cosa, ma solo l'ennesimo tentativo di spremere il già piuttosto inaridito limone dei "simulatori di vita".

Paolo Dente

■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, GeForce 3/Radeon 8500 32 MB, 900 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.7sins-game.com**

+ Qualche minigioco non è male
+ Non si prende troppo sul serio
+ L'idea non è male

– Interfaccia poco intuitiva
– Troppo ripetitivo
– Non così divertente quanto vorrebbe

Qualcosa di buono c'è, ma è davvero troppo poco per consigliarlo anche ai più feroci tra gli arrampicatori sociali.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

DELTA FORCE XTREME

Gli uomini della Delta Force firmata Novalogic sono stati richiamati in servizio.

Il bazooka è l'arma ideale per stanare i numerosi cecchini durante le sessioni multiplayer.

La motocicletta è uno dei mezzi di trasporto più rapidi ed efficienti. Peccato sia disponibile solo in alcune missioni.

MANUALE IN ITALIANO

Dialoghi e menu di gioco saranno solo in inglese, ma lo scarno manuale di *Delta Force Xtreme* è stato tradotto in italiano.

STOP AI BARI

Per contrastare quei giocatori che utilizzano trucchi al fine di migliorare le proprie prestazioni in partita, gli sviluppatori di *Delta Force Xtreme* hanno inserito un nuovo sistema di controllo. Qualsiasi attività "illegale" verrà registrata dal gioco, rendendo individuabili gli utenti truffaldini, i quali verranno allontanati dai server.

IN ALTERNATIVA...

Medal of Honor: Pacific Assault, Dic 04, 8
Un valido sparatutto di ambientazione bellica, con un sistema di ordini funzionale e una I.A. adeguata.

Tribes: Vengeance, Dic 04, 8
Per chi desidera un'alternativa per il gioco online, questa è tra le più riuscite, e non manca di una solida campagna single player.

LE squadre speciali hanno sempre attirato l'attenzione degli sviluppatori di videogiochi. È proprio in questo inflazionato filone che va a inserirsi *Delta Force Xtreme*, dove serviremo nel celebre corpo militare d'élite dell'Esercito USA.

Dal punto di vista videoludico, invece, è doveroso citare che il titolo Novalogic è l'ennesimo capitolo di una saga cominciata nel 1998 e i cui più recenti esponenti sono *Delta Force: Black Hawk Down* e la sua espansione *Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre*. Chiarita la genealogia, conviene concentrarsi su *Delta Force Xtreme*, presentato come il titolo definitivo per gli amanti di questo sparatutto con visuale in prima persona. Purtroppo, le promesse degli sviluppatori vengono disattese da una realizzazione complessivamente misera.

Nonostante il motore grafico sia tutto sommato soddisfacente, mancano i fondamentali requisiti per regalarci uno sparatutto di moderna concezione. Deludono, soprattutto, il sistema di controllo – impreciso per quanto riguarda l'utilizzo del mirino – e l'impossibilità di interagire con la nostra squadra. Ciò relega gli elementi del gruppo a un'azione di supporto passivo, senza alcuna libertà di impartire nemmeno ordini elementari. Manca, poi, un sistema di localizzazione dei colpi e la gestione del danno è quantomeno casuale.

Disastrosa l'Intelligenza Artificiale, con i nemici confinati al ruolo di veri e propri fantocci da tiro a segno, vittime sacrificali da impallinare senza riserve con il fucile

"I nemici sembrano dei veri fantocci"

di precisione e capaci di nuocere solo quando, spossati dalla noia, ci distrarremo nel tentativo di trovare qualcosa di più interessante da fare.

Peccato, perché la modalità multiplayer è nel complesso ben realizzata, ricca di opzioni, facile da utilizzare anche dagli utenti meno esperti e offrirà, oltre alla consueta modalità di combattimento a squadre, anche un interessante sistema di registrazione su Internet, grazie a cui confrontare le nostre statistiche con quelle degli altri giocatori.

Il risultato finale è uno sparatutto noioso, in cui la difficoltà principale sarà quella di mantenere la concentrazione necessaria a decimare orde di nemici privi del minimo barlume di buon senso, attraverso 20 missioni in singolo e altre 25 in modalità cooperativa. La facoltà di guidare qualche veicolo bellico è una magra consolazione, di fronte a un titolo che si salva dalla bocciatura grave solo grazie a un prezzo competitivo, unico aspetto positivo di una realizzazione maldestra.

Christian Boscolo

MULTIPLAYER EXTREMO

Uno dei pochi aspetti positivi di *Delta Force Xtreme* è rappresentato dalla facile e intuitiva modalità multiplayer. Nonostante non ci sia nulla di particolarmente innovativo, il discreto motore grafico e l'ottimizzazione della banda di collegamento, consentono di giocare senza problemi anche su computer non più "giovanissimi". Azzeccata l'idea di fornire ai partecipanti la possibilità di registrare su un sito dedicato le proprie statistiche, per confrontarle con quelle degli altri utenti.

Rimanere nascosti tra le sterpaglie è un'ottima idea, soprattutto quando si dispone di un fantastico fucile di precisione.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Novalogic** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 25**
■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.novalogic.com**

+ Multiplayer facile da usare
+ Statistiche online gratuite
+ Prezzo competitivo

- Missioni ripetitive e noiose
- Effetti sonori deludenti
- Intelligenza Artificiale pessima

Un titolo che non lascia il segno nella storia degli FPS, ma dotato di un discreto multiplayer e di un prezzo interessante.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

5

GENERE: SPARATUTTO AEREO

WINGS OF HONOUR

Quando il circo Richthofen diventa una "baracconata".

IN ITALIANO

Wings of Honour **ha scatola, manuale e testi a schermo tradotti nella nostra lingua. Il parlato resta in inglese, ma ciò non rappresenta un problema né per la comprensione degli obiettivi, né nella descrizione delle missioni.**

Per ricreare il clima della Grande Guerra, sono state contemplate azioni di caccia ai palloni da avvistamento o ai giganteschi Zeppelin. Per abbatterli dovremo usare i razzi.

AEREI E CARATTERISTICHE

Trionfando nelle missioni, si avrà accesso a velivoli differenti per prestazioni. Ogni caccia è definito da caratteristiche quali Altitudine, Velocità, Manovrabilità e Affidabilità. Non sempre le qualità degli aerei ricalcheranno fedelmente quelle delle controparti reali e non ci è parso che, in battaglia, si rivelassero decisive per giungere a completare l'obiettivo della sortita. Gli apparecchi, inoltre, saranno disponibili in un paio di livree differenti.

Una missione ci chiederà di bombardare tre navi: basterà concentrarsi sull'obiettivo principale, per concluderla in pochi minuti.

COME recita la confezione di *Wings of Honour*: "Non c'è bisogno di essere abili piloti per arrivare al termine delle 20 missioni di gioco". In effetti, ciò che serve sono una grande pazienza e del tempo da perdere.

Di solito, quando ci si imbatte in un titolo che abbia come "protagonisti" degli aerei e i loro piloti, il cervello comincia a fantasticare di ore trascorse a sfogliare ponderosi manuali d'istruzioni, siano essi in carta o in formato elettronico. Giustificata o meno, questa è la fama che accompagna i simulatori di volo. *Wings of Honour*, però, si colloca ben lontano da tale genere. Pur lasciando spazio unicamente ai combattimenti e agli inseguimenti a bordo dei biplani della prima guerra mondiale si dimostra, in ogni caso, inefficace nel compito di divertire.

Chiusa a doppia mandata in uno sgabuzzino la varietà di obiettivi offerta in ogni missione, per esempio, da *Wings of War* (recensito a ottobre dell'anno scorso e meritevole di un 7), *Wings of Honour* getta nella mischia il nostro caccia contro una manciata di velivoli tedeschi e altri bersagli. Il tentativo di proporre qualche variazione sul tema è pallido: ci saranno palloni da far saltare con i razzi, navi da affondare lanciando bombe, furgoni di spie da mandare in pezzi con le mitragliatrici... il tutto, purtroppo, molto diradato. Nelle sortite, sarà sufficiente concentrarsi sull'obiettivo principale per risolvere la situazione in pochi minuti, lasciando con un palmo di naso gli eventuali caccia avversari impegnati nello scontro. Nessun intreccio, né momento di vero entusiasmo nell'azione.

"Nessun intreccio, né momento di entusiasmo"

I piloti nemici saranno ben di rado una minaccia incombente e rappresenteranno una preoccupazione solo quando li incroceremo a pochi centimetri, durante un'evoluzione. Anche la storia che unisce le missioni nella modalità Carriera è poco più di un espediente, che conduce a salire a bordo di biplani dalle caratteristiche lievemente differenti. Quanto tali qualità si dimostrino efficaci, una volta in aria, è motivo di discussione. Le peculiarità dei vari modelli non sembrano avere un reale impatto sulle qualità di volo e, nei combattimenti, non ci sono problemi a eseguire giri della morte, virate strette e picchiate prolungate.

L'unica eventualità da cui tenersi alla larga è quella di una collisione. Anche in questo caso, però, *Wings of Honour* dimostra di perdonare molto. A completare un quadro non certo idilliaco, si aggiungono la grafica appena sufficiente (le ombre sono rare e approssimative e gli effetti speciali grotteschi) e un sonoro monotono (le musichette hanno ben poco di evocativo e il rombo dei motori sembra il ronzio di uno sciame di mosconi impazziti).

Anche al livello di difficoltà più elevato, *Wings of Honour* si termina in poco più di un pomeriggio e ciò dovrebbe bastare a pentirsi per non aver usato meglio il proprio tempo e per perdere ogni interesse nel multiplayer.

Massimiliano Rovati

IN ALTERNATIVA...

Wings of War, Ott 04, 7
Un altro "sparatutto con le ali", ma con missioni più appassionanti

Secret Weapons Over Normandy, Gen 04, 8
L'ambientazione è quella della Seconda Guerra Mondiale, lo stile è "giocoso" e l'azione mozzafiato

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **City Interactive** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093401** ■ Prezzo **€ 26**
■ Sistema Minimo **PIII 700, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.microids.it**

- Molto accessibile
- Si combatte su biplani
- Giocabile in multiplayer

- Missioni poco strutturate
- Sonoro migliorabile
- Si termina in fretta

Un gioco alla portata di tutti, ma privo delle qualità per divertire davvero. Anche senza "scomodare" le simulazioni, c'è di meglio sul mercato.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	4

4 1/2

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

THE DAY AFTER

Storia alternativa e collaudate formule di gioco per uno strategico in tempo reale post-atomico.

IN ITALIANO

***The Day After* viene venduto in versione interamente tradotta in lingua italiana.**

Per ogni scontro, oltre ai mezzi corazzati acquistabili e gestibili, si ha a disposizione anche un pacchetto "gratuito" di truppe.

La mappa della pianificazione strategica: intercettare le icone dei carri nemici porterà allo scontro.

STORIA ALTERNATIVA

Lo sviluppo alternativo della crisi cubana del 1962 è reso attraverso una complessa descrizione dei movimenti e delle frizioni tra le potenze in gioco nelle varie campagne. Chi fosse interessato a questo aspetto, troverà molto testo da leggere a video e, assai saltuariamente, qualche filmato da guardare.

IN ALTERNATIVA...

Stalingrad, Apr 05, 7
Dotato dello stesso motore grafico e di gioco, ha dalla sua un'ambientazione più suggestiva e battaglie più calibrate, ma meno opzioni

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il capolavoro strategico che meglio di ogni altro sa combinare la pianificazione a turni e le spettacolari battaglie in tempo reale

QUATTRO CAMPAGNE E IL MULTIPLAYER

Sono presenti quattro campagne in totale, secondo quale potenza si decide di manovrare: Russia, Alleanza Anglo-Americana, Cina, Alleanza Franco-tedesca. Ciascuna è caratterizzata da unità distinte a livello grafico e da specifici valori bellici. Inoltre, le campagne sono ambientate in luoghi geografici che vengono resi in modo differente: per esempio, neve e brutti palazzoni di cemento in Russia, o zone rurali e villaggi di capanne in Cina. Le campagne si suddividono in una serie di capitoli, ognuno dei quali richiede il completamento di una o più missioni principali, individuabili sulla specifica mappa strategica. Vengono, perciò, fornite una discreta varietà e un'ottima quantità, che si traducono in una longevità apprezzabile. A dare sostegno ulteriore a questo valore, si segnala anche l'implementazione di un paio di modalità di gioco multiplayer via LAN.

COSA sarebbe accaduto se la famosa crisi internazionale del 1962, causata dall'individuazione da parte degli americani di installazioni militari sovietiche sull'isola di Cuba, avesse portato a un epilogo meno sereno di quello storicamente concretizzatosi?

Con tutta probabilità, l'unica alternativa sarebbe stata il terzo conflitto mondiale, con olocausto nucleare annesso. Questa ipotesi fantapolitica è lo scenario di *The Day After*, titolo strategico in tempo reale che sfrutta il motore grafico e di gioco di *Blitzkrieg*, il quale aveva già visto una recente incarnazione nel discreto *Stalingrad*.

Stavolta, vengono messe a condimento del piatto un paio di spezie aggiuntive: non più una serie di missioni collegate solo dalla narrazione storica, ma ben quattro campagne libere, in cui è possibile scegliere come muovere i propri mezzi su una mappa strategica, attraverso un sistema che combina l'RTS con la pianificazione a turni. Viene posto l'accento anche sul reperimento e la conservazione delle risorse sulla mappa, investibili poi nell'acquisto di nuove unità corazzate, nonché sulla necessità di preservare i propri mezzi al fine di far guadagnare loro esperienza e capacità, di scontro in scontro. Al pacchetto si aggiunge una comoda funzione di "autocombattimento" controllato dal computer: comoda perché le scaramucce di poco conto sono abbastanza frequenti e, talvolta, ripetitive. La tensione emotiva delle grandi battaglie di *Stalingrad* si respira sporadicamente e, in generale, l'ambientazione presenta un appeal minore, sebbene sia – alla fine – sempre una questione di gusti. Tuttavia, non si può nemmeno negare l'aggiunta di una dimensione strategica valida (quella della pianificazione a turni), non particolarmente complessa, ma godibile.

"La tensione delle grandi battaglie si respira di rado"

La parte tattica in tempo reale è rimasta pressoché identica in quanto a dinamica, escluso l'inserimento di qualche nuova unità aerea e terrestre, il potenziamento della fanteria e la presenza di leggere varianti che non stravolgono l'esperienza ormai consolidata del sistema. Il punto di forza rimane nel gioco in tempo reale, caratterizzato dalla necessità dell'individuazione preventiva del nemico attraverso unità in avanscoperta e da attacchi rapidi e mirati. Una formula che risulta sempre divertente.

Graficamente, la visuale è quella isometrica classica, senza facoltà di zoom o rotazione e, a penalizzare ancora un po' questo comparto, ci sono, in fase di pianificazione, menu di gioco non particolarmente intuitivi. Al di là di questo, il giudizio è positivo.

Danilo Gabrielli

■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **G5 Software** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95**
■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN** ■ Internet **www.blackbeangames.com**

- Buona tattica di gioco
- Planificazione a turni efficace
- Prezzo basso

- Grafica non eccezionale
- Ambientazione poco carismatica
- Battaglie talvolta ripetitive

Un gioco discreto, con molte opzioni in grado di aumentarne la longevità e dotato di un motore ormai fin troppo collaudato.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA/PUZZLE

NINA: AGENT CHRONICLES

I terroristi e i buongustai del videogioco hanno un nemico in più.

Esistono due sole armi utilizzabili per ciascuna delle tre missioni principali.

I modelli dei nemici (ma anche della protagonista) sono assai poveri di poligoni e abbastanza brutti.

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

Le voci di *Nina: Agent Chronicles* sono in inglese. I sottotitoli in italiano. Segnaliamo, nella versione provata, frequenti errori di ortografia.

AGENTI DALLA POLONIA

Per promuovere *Nina: Agent Chronicles*, si è pensato bene di utilizzare una modella polacca da piazzare sulla copertina della scatola. Praticamente, la top model la vedrete soltanto lì, oppure scorgerete il suo volto appiccicato male sopra il brutto modello poligonale che la rappresenta nelle scene dei decessi.

TOCCHI DI CLASSE ESP

Nina è un abile e letale agente dotata di poteri ESP. Premendo il tasto destro del mouse su un apposito nemico, è capace di vedere nella sua mente, ricavando preziose informazioni per le missioni attraverso un'immagine statica che le rivela particolari importanti. L'attivazione dei poteri è consentita allorquando il mirino diventa rosso in corrispondenza di particolari avversari: a quel punto, seguendo la procedura, si attiverà la pessima animazione della lettura mentale.
È un po' come premere un qualsiasi interruttore. Se si uccidono queste speciali persone, si verrà costretti a ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio (i salvataggi non sono liberi), con la motivazione che si è tolta di mezzo una figura importante per la risoluzione della missione. La spiacevole eventualità si presenta anche quando le informazioni da ricavare non sono essenziali. Nina esercita i suoi poteri non più di sei-sette volte nel corso di tutto il gioco.

Il vecchio motore grafico Lithtech non sempre è aiutato da texture in grado di creare ambienti realistici.

L'IDEA originaria di *Nina: Agent Chronicles* porta in sé almeno un obiettivo ambizioso, cioè quello di combinare il genere FPS con il puzzle-game o rompicapo, ponendo l'accento su quest'ultimo elemento. Missione fallita, miseramente, per rinuncia in corso d'opera.

Da un lato, la versione Talon del motore grafico Lithtech (quella usata per *Aliens Vs. Predotor 2*, per intenderci) arranca e i piccoli risultati raggiunti vengono rovinati da un design piuttosto scialbo e scontato. Dall'altro, l'idea base finisce alle ortiche dopo i primi livelli ambientati in un covo simil-talebano ove Nina, la nostra agente "preferita", si trova a fronteggiare una blanda minaccia in termini di nemici, ma una ben augurante serie di grattacapi quanto a interruttori da premere, esplosivi da far saltare e taniche di benzina con cui riavviare generatori. La cosa lascia sperare, non tanto per la qualità dei rompicapi, quanto piuttosto per l'illusione che, in seguito, verrà calcata la mano sulla risoluzione degli enigmi, relegando le dinamiche da FPS a un ruolo marginale, lasciato lì solo quel tanto che basta per far capire che Nina è un'agente che combatte i malvagi terroristi. Purtroppo, il gioco vira decisamente verso lo sparatutto classico, relegando i presunti puzzle alla scelta del giusto percorso oppure alla pressione dell'interruttore che serve per avanzare, cioè agli elementi presenti (spesso in modo più accattivante) in un qualsiasi altro esponente del genere. Come sparatutto "classico" *Nina: Agent Chronicles* non si dimostra un granché, caratterizzato com'è da una semplicità ridicola e, di conseguenza, da una longevità inesistente.

"Le buone idee finiscono in fretta"

Il tutto si "pregia" della già citata veste grafica, che definire dimessa è dire poco, di un sonoro assurdo (i nemici si spengono con un ululato), di una trama che si riassume in una lineare caccia a un anonimo cattivo e, in generale, di una confezione che evidenzia un prodotto raffazzonato alla bell'e meglio e concluso in tutta fretta. A un certo punto del gioco, la nostra bella Nina, che appare come modello visibile solo nelle scene dei suoi decessi, fa pure ironia sul fatto che la soluzione all'ennesimo "rompicapo" consista nel mandare in pezzi la solita cassa di esplosivo in mezzo ai nemici. Difatti, di lì a poco, in *Nino: Agent Chronicles* non figurerà più alcun elemento puzzle. Come dire: scusate, abbiamo finito le idee.

Danilo Gabrielli

IN ALTERNATIVA...

No One Lives Forever 2, Nov 02, **9**
Se parliamo di agenti segreti in gonnella e di sparatutto in prima persona, Cate Archer ha ancora molto da dire. *NOLF 2* è stato allegato a GMC di Natale 2004

Half-Life 2, Nov 04, **9**
Solo per il gusto mischiare il sacro con il profano, proponiamo il miglior FPS presente sulla piazza

■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Detalion** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093481**
■ Prezzo **€ 26** ■ Sistema Minimo **PIII 600, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.city-interactive.com**

- Uno o due enigmi
- Requisiti modesti
- Poco frustrante

- Grafica scadente
- Giocabilità incoerente
- Brevissimo da completare

Un gioco curato in modo approssimativo, che ha perso la sua fisionomia strada facendo a discapito delle intenzioni originali.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	4
SONORO	4	LONGEVITÀ	4

4

GENERE: GIOCO DI GUIDA

JUICED

Ci si incontra in tangenziale fra due ore, fratello. La posta in gioco è... la macchina!

IN ITALIANO

La traduzione di *Juiced* è completa e comprende manuale, menu e addirittura i dialoghi. Ma non esaltatevi troppo presto: la qualità del doppiaggio è scarsa e i personaggi, più che coraggiosi e spavaldi piloti underground, assomigliano a ragazzini impacciati.

Il protossido d'azoto è d'obbligo in questo genere di titoli, così come l'effetto Motion Blur che accompagna le accelerazioni.

La pioggia non rappresenta un grosso problema in *Juiced*: anche a 300 Km/h, le vetture tengono la strada in maniera incredibile.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, è presente il demo aggiornato di *Juiced*.

PUBBLICITÀ NON OCCULTA

È ovvio che un videogioco che punta sull'immagine aggressiva di piloti di corse clandestine, belli e dannati, curi alcune caratteristiche tipiche del mondo giovanile. Di conseguenza, in *Juiced* non mancano i vestiti trendy, le ragazze tutte curve, i neon di ogni colore e i cellulari di ultima generazione. Da notare che, invece di ispirarsi ai modelli più in voga, i programmatori hanno preferito una chiara sponsorizzazione, includendo nel loro titolo alcuni esemplari delle marche più note agli "schiavi" dell'SMS. Non mancheranno giocatori che accoglieranno con gusto la possibilità di scegliere il cellulare del proprio alter ego.

UNA storia travagliata, quella di *Juiced*. Annunciato da tempo, sarebbe dovuto uscire circa un annetto orsono. L'intoppo è stato rappresentato dal fallimento di Acclaim, che ha costretto i programmatori a lasciare il titolo nel limbo, sino a che THQ non ha deciso di prenderne i diritti e, finalmente, procedere alla pubblicazione.

Tale ritardo non ha certo giovato: *Juiced* si inserisce in un genere ultimamente affollato (considerando PC e console), quello delle simulazioni di corse illegali, in cui pochi mesi di sviluppo in più possono fare la differenza, considerata la concorrenza agguerrita. Stiamo parlando di un gioco che intende competere con serie note fra gli appassionati, come *Need for Speed Underground* e *Midnight Club*. Sebbene il tema sia simile a quello dei titoli appena citati, *Juiced* modifica in qualche maniera lo schema di gioco, mettendo il "pilota" al centro di un vero e proprio mondo sommerso, rendendolo responsabile della propria carriera nel mondo dei "corsaioli" urbani. Un approccio leggermente meno lineare rispetto a quanto visto fino a ora, che nelle intenzioni dello sviluppatore dovrebbe coinvolgere al massimo chi si mette al volante, rendendolo anche manager di se stesso.

Si parte, come di consueto, con poche migliaia di dollari, il minimo indispensabile per acquistare una vettura e pagare la "tassa di iscrizione" per i primi tornei. Da questo momento in poi, sarà

indispensabile gestire al meglio il denaro a disposizione. Trionfare nelle gare sarà la cosa più importante, ma l'abilità al volante non basterà per proseguire in *Juiced*, per quanto rimanga fondamentale nell'economia del gioco.

Imparare a capire le persone con cui scommettere, e decidere quanto investire sulla propria vittoria, si dimostrerà molto importante per massimizzare l'investimento e garantirsi un futuro roseo. Inutile limitarsi a tagliare il traguardo per primi, se poi non si accumulano abbastanza soldi per acquistare nuove parti per l'auto.

MOBILE GAMING SULLA CRESTA

La presenza di perfette riproduzioni di cellulari all'interno di *Juiced* non è solo una strizzata d'occhio agli amanti di questi diffusissimi apparecchi. Juice Games, lo sviluppatore, è impegnato nello sviluppo di videogiochi per i telefoni portatili, come dimostra il suo sito Internet (**www.juicegames.com**). L'unico titolo disponibile per console e computer è *Juiced*, mentre sono ben tre i prodotti per i "mobile". Tutti a sfondo sportivo, ma molto lontani dallo stile ribelle delle corse illegali.

I neon sotto le vetture sono la prassi per questo tipo di auto. Stranamente, chi gareggia nei centri cittadini sembra intenzionato a farsi notare, almeno in *Juiced*.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: ***Juiced* non è certo disprezzabile a livello tecnico, ma siamo ben lontani dallo stile e dalla pulizia grafica di altre produzioni. Il motore grafico è versatile, grazie al numero di opzioni disponibili. Sarà consentito divertirsi su qualsiasi PC, anche se solo i più aggiornati riusciranno a dare il massimo impostando il dettaglio a livelli elevati e salendo con la risoluzione.**

■ Opzioni Grafiche **Versione degli shader, distanza di rendering, qualità texture, Motion Blur, effetti di illuminazione.**

Il nostro PC P4 3,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800 Ultra

Benchmark	Risultato
Q3 Demo	340,5
3DMark05	5.452
CodeCreatures	78 1

1024x768: Veloce, fluido e senza alcuna incertezza, anche attivando i filtri.
1280x1024: Anche a questa risoluzione, attivando i filtri, tutto gira alla perfezione.
1600x1200: Qualche sporadico scatto può minare l'esperienza di gioco.

Consigliamo di provare *Juiced* a livelli di difficoltà elevati, per provare qualche brivido durante i sorpassi.

Così come sarà inutile racimolare il denaro con le scommesse e con altri mezzi, se poi non si riuscirà a guadagnare il rispetto necessario a essere ammessi alle competizioni più esclusive o, semplicemente, per organizzare delle sfide testa a testa contro i migliori piloti.

Queste idee sono state integrate in un'interfaccia realizzata particolarmente bene, che permette di avere accesso immediato a un comodo calendario su cui sono indicate le date dei raduni, oltre a un telefono cellulare (selezionabile fra modelli realmente esistenti), con cui chiamare i contatti acquisiti durante la carriera, per organizzare duelli all'ultima curva. Il contorno del gioco vero e proprio è notevole e l'unico difetto che segnaliamo è la traduzione. Lodevole che ci si sia impegnati a fornire in italiano non solo i menu e i sottotitoli, ma anche i numerosi dialoghi. Pessimo, purtroppo, il risultato: a tratti divertente, in altri imbarazzante per la totale assenza di empatia o inflessione durante la recitazione.

Alla cura nel design e nello schema di gioco non corrisponde una sezione di guida di pari qualità. Non è certo da bocciare, ma sia la grafica, sia l'adrenalina

"Il contorno del gioco è notevole"

delle competizioni sono sottotono rispetto al resto. Un deciso passo avanti rispetto alla versione dimostrativa uscita parecchio tempo addietro (sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, è presente il demo più recente), ma ancora *Juiced* non riesce a convincere a pieno.

Tecnicamente, il motore grafico presenta qualche incertezza, con un effetto di Motion Blur piuttosto raffazzonato e una scarsa attenzione al design: i modelli 3D delle vetture non sono niente male, così come la maggior parte delle texture, ma gli effetti speciali non stupiscono. Non risultano né realistici, né spettacolari, e impallidiscono se confrontati a produzioni come *Need for Speed Underground II* o *TrackMania Sunrise*. Il controllo delle auto è stato ben studiato e i bolidi sono semplici e divertenti da guidare, ma i tracciati disponibili, uniti a un'Intelligenza Artificiale piuttosto limitata, non rendono *Juiced* abbastanza intrigante. Troppo larghi i percorsi e troppo permissivi gli avversari, i quali, pur tentando di speronare e di ostacolare, sono poco efficaci nel sottrarre il podio.

Juiced diverte, su questo non ci piove, ma è un'esperienza che non equipara quanto offerto, per esempio, da *NfS: Underground I & II*. Peccato, perché il gioco presenta praticamente ogni caratteristica che si potrebbe desiderare da un titolo sulle corse illegali, e l'insieme di scommesse, rispetto e sfide organizzate tramite cellulare crea un'atmosfera azzeccata, obiettivo ancora non raggiunto da altri prodotti simili.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed Underground II, Nat 04, 8
Attualmente, il miglior gioco sulle corse illegali. Imperdibile se amate il genere.

TrackMania Sunrise, Giu 05, 9
Niente corse clandestine, ma un gioco di guida adrenalinico, longevo e immediato, che piacerà anche a chi non ama il genere

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Juice Team** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52** ■ Sistema Minimo **PIII 933, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, connessione a Internet** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.juicegames.com**

- Ottima atmosfera
- Personaggi carismatici
- Le corse illegali piacciono

- Tecnicamente migliorabile
- I.A. non esaltante
- Pessimo doppiaggio italiano

Un titolo dal potenziale elevato, purtroppo non espresso a pieno. Diverte, ma lascia un po' di amaro in bocca la consapevolezza che si poteva fare di meglio.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

IL RITORNO ALL'ISOLA MISTERIOSA

L'isola descritta da Verne non è andata distrutta e attende, nascosta, che qualcuno ne sveli il mistero.

IN ITALIANO

L'avventura di Mina sull'isola è stata interamente tradotta nella nostra lingua. Dialoghi e sottotitoli saranno perciò perfettamente comprensibili, con l'unica eccezione di alcuni documenti, comunque tradotti per mezzo dei sottotitoli stessi. Le due voci, quella di Mina e quella del fantasma del capitano Nemo, sono più che adeguate ai personaggi.

Nella caverna che i precedenti abitanti avevano usato come abitazione, troveremo parecchi utensili e molte informazioni.

L'inventario, ben concepito e facile da usare, ci permetterà di realizzare le combinazioni di oggetti necessarie per proseguire.

Il quartier generale del Capitano non è in buono stato, faticheremo parecchio ad arrivare fin qui.

MINA è una navigatrice solitaria. Travolta da una tempesta durante una competizione, si ritrova naufraga su un'isola, con GPS e telefono satellitare fuori uso.

Il luogo non è un qualsiasi ammasso di terra e palme. Esplorandolo appaiono segni di un precedente insediamento umano, resti di una presenza remota che, se utilizzati con intelligenza, permetteranno alla ragazza di sopravvivere.

A rendere interessante la vicenda è la scoperta che Mina è approdata sull'isola descritta da Jules Verne ne "L'Isola Misteriosa", considerato una sorta di seguito di "Ventimila leghe sotto i mari". L'isola, scomparsa al termine del romanzo è, in realtà, integra e assente dalle carte geografiche, celata da chissà quale misterioso congegno.

Mina, e noi con lei, dovrà darsi da fare. L'esplorazione è interessante e progressiva, grazie al fatto che nuovi ambienti sono disponibili man mano che si procede con l'avventura. La raccolta di oggetti (sia naturali, sia lasciati dai precedenti abitanti) rappresenta l'altra maggiore occupazione della protagonista.

Gran parte del gioco si svolge all'interno dell'inventario. Gli oggetti reperibili, davvero numerosi, saranno utilizzabili tra loro nelle maniere più disparate, per ottenere materiali raffinati o utensili complessi, lavorando o unendo gli elementi a disposizione.

Spesso, gli oggetti assemblati saranno scindibili a piacere, per reimpiegare gli elementi che li comporranno. Un ramo potrà diventare parte di una fionda o di una canna da pesca, bloccare un serpente o armare la scimmia che la protagonista si farà amica, per fare qualche esempio.

Non sarà difficile sentirsi coinvolti nell'esplorazione insieme alla simpatica Mina. I rompicapi che dovrà affrontare e risolvere saranno per lo più logici e coerenti, spesso basati su un intelligente utilizzo dell'inventario. Certe combinazioni di oggetti saranno più semplici di altre, mentre le più complesse verranno suggerite da alcuni documenti reperibili dalla protagonista, quindi non saranno lasciate al caso o alla fortuna del giocatore.

"Gran parte del gioco si svolge nell'inventario"

Tra i lati positivi de *Il Ritorno all'Isola Misteriosa*, annoveriamo una grafica che rende giustizia all'ambientazione esotica, la possibilità di morire senza perdere nulla del gioco (ci ritroveremo pochi istanti prima della mossa fatale) e la presenza di soluzioni multiple. Parecchi enigmi, infatti, sono risolvibili seguendo vie alternative e utilizzando oggetti differenti, particolare gradito a molti avventurieri. Perfino la scena finale presenta due rompicapi totalmente diversi, entrambi risolutivi.

L'unica vera pecca de *Il Ritorno all'Isola Misteriosa* è la brevità. Un giocatore molto abile potrebbe averne ragione nel giro di un paio di pomeriggi.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

Sentinel: Il regno delle illusioni, Mar 05, 7
Impostazione simile, con molti enigmi impegnativi e coerenti, per gli amanti del ragionamento.

Viaggio al centro della terra, Lug 04, 6
Affine in quanto ispirata a un classico. Un'avventura interessante, sebbene non eccezionale.

QUANTI PUNTI HO FATTO?

Per valorizzare la presenza di soluzioni alternative a molti enigmi presenti nel gioco, a ogni azione è associato un punteggio, più alto secondo la complessità o l'ingegnosità richieste. Una volta giunti al termine dell'avventura, potremo scegliere di rigiocarla per cercare le vie che non abbiamo percorso la prima volta. Il premio per i più abili: una serie di immagini bonus, tra cui alcuni schizzi preparatori dei disegnatori. Pochissime avventure, è giusto dirlo, presentano un così alto numero di enigmi a soluzione multipla.

■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 64 MB RAM, 1 GB HD, Scheda video 64 MB, Win 98** ■ Sistema Consigliato **P4 1 GHz, 120 MB RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.mysteriousislandgame.com**

I richiami ai romanzi di Verne sono un notevole bonus per un'avventura comunque logica e ben realizzata, anche se un po' troppo breve.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6 1/2

:: Interessanti richiami ai romanzi
:: Enigmi a soluzione multipla
:: Grafica dettagliata

≡ Trama un po' rarefatta
≡ Comprimari pressoché assenti
≡ Si risolve in fretta

GENERE: SPARATUTTO

TERRORIST: TAKEDOWN

Ecco cosa succede quando gli sviluppatori fanno confusione tra la caccia ai terroristi e il tiro al piccione...

AGLI ORDINI!

Terrorist: Takedown sarebbe comprensibile, nella sua pochezza di contenuti, anche se fosse in aramaico antico. Il fatto che sia stato tradotto (scatola, manuale, menu e sottotitoli), ma non doppiato, in italiano, giustifica solo in parte il prezzo per il mercato del nostro Paese: 29,99 euro.

Le frecce lungo i bordi segnalano i nemici esterni al campo visivo.

L'elicottero non si vede neppure, ma basta seguire il quadrato bianco per agganciare il bersaglio.

La traiettoria dei missili viene seguita nella finestra che si apre nell'angolo dello schermo.

QUELLO degli sparatutto in soggettiva è uno dei generi più amati dai videogiocatori, che nell'ampio catalogo di titoli a disposizione hanno sempre l'occasione di scovare delle gradite sfumature.

Ci sono titoli del calibro di *Doom 3*, che si prestano a una spensierata azione "ammazzatutti" e altri, tra cui il recente *SWAT 4*, che invece impongono un approccio strategico. La meccanica di gioco alla base dell'FPS si presta, dunque, a diverse interpretazioni da parte degli sviluppatori. Ovviamente, non tutte hanno gli esiti positivi dei capolavori appena menzionati.

Per esempio, può capitare di imbattersi in una divagazione sul tema come *Terrorist: Takedown*, ovvero in una caccia al terrorista priva di qualunque mordente. La sortita è ambientata in una non meglio precisata zona desertica del Medio Oriente e si articola su un totale di 16 missioni. Il giocatore si trova inchiodato dietro la mitragliatrice di un elicottero o di un Hummer e attraversa lo scenario su un binario predefinito. L'unica azione consentita è lo spostamento del mirino mediante il mouse, nel tentativo di farlo collimare con i bersagli. In tali situazioni, la difficoltà, che per il 90% del gioco rasenta lo zero, è rappresentata dalla necessità di adeguare i movimenti del cursore a quello del mezzo.

Le sparute variazioni sul tema della sparatoria insensata sono dettate dal cambiamento di arma. Passando dalla mitragliatrice al cannone anticarro, si rende necessario calcolare il tempo impiegato dal proiettile per raggiungere il punto indicato dal mirino, mentre le fasi con il lanciamissili terra-aria richiedono che il bersaglio venga seguito dal mouse per gli istanti necessari al suo aggancio. Quest'ultimo tipo di missione è, al contempo, il più impegnativo e il meno riuscito di tutto *Terrorist: Takedown*: basta che due velivoli nemici volino affiancati, perché il mirino inizi a saltellare dall'uno all'altro, impedendo all'arma di agganciare almeno uno dei bersagli.

Un'ultima situazione si verifica quando, oltre al mouse, è necessario impiegare i tasti direzionali per pilotare il proprio elicottero. Purtroppo, anche qui la libertà di movimento rimane limitata e, in pratica, si traduce in un sorvolo circolare degli obiettivi, nel tentativo di raderli al suolo con una pioggia indiscriminata di razzi e piombo.

"Bisogna solo spostare il mirino con il mouse"

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

SWAT 4, Apr 05, 8 ½
Ecco il modo giusto per dare la caccia ai malviventi: *SWAT 4* rende la tattica comprensibile a tutti, grazie a un'interfaccia semplice

Rainbow Six 3: Raven Shield, Apr 03, 8
Le missioni in cui è impegnata la squadra Rinbow consentono di apprezzare la giocabilità solida del titolo firmato da Tom Clancy. GMC lo ha allegato alla versione CD/DVD di maggio 2005

UNA PASSEGGIATA DI SALUTE

Nelle missioni in cui ci si sposta a bordo di un velivolo o di un veicolo, l'unica dote richiesta è la precisione con il mouse. Dato che gli obiettivi sono indicati da evidenti riquadri rossi è impossibile lasciarseli sfuggire, come è anche impossibile restare a corto di munizioni per via dei proiettili illimitati. La sola variabile da tenere in considerazione è la temperatura dell'arma, ma per farlo, è sufficiente scaricare piombo con raffiche brevi.

Sparate quando il mirino diventa rosso, altrimenti colpirete solo la sabbia.

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **City Interactive** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 250 MB HD, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.terroristtakedown.com**

+ Molto semplice
+ Assenza di caricamenti lunghi
+ Dura poco

- Dura comunque troppo
- Noioso
- Grafica scialba

L'anacronistica struttura "su rotaie" impedisce al giocatore di muoversi liberamente e gli lascia a disposizione solo il mirino controllato dal mouse.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	5
SONORO	4	LONGEVITÀ	3

3 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

1944: BATTLE OF THE BULGE

Dopo *Afrika Korps Vs. Desert Rats* e *D-Day*, Monte Cristo ci fa rivivere gli ultimi mesi del Reich.

Il tutorial permette di partecipare a una piccola ricostruzione dello sbarco in Normandia.

I villaggi e le dense foreste delle Ardenne daranno luogo a battaglie confuse e claustrofobiche.

FATTO Insolito nel mondo dei videogiochi, il titolo di *1944: Battle of the Bulge* è in realtà riduttivo. Questo nuovo RTS di Monte Cristo copre, infatti, il periodo che va dai mesi successivi allo sbarco in Normandia (la fine del precedente *D-Day*) all'ingresso degli Alleati in Germania, nella primavera del 1945.

Venti scenari ricostruiscono i momenti chiave della guerra sul fronte occidentale, consentendo di giocare sia dalla parte dei tedeschi (otto mappe), sia da quella delle truppe inglesi e americane. Le battaglie sono ordinate cronologicamente, ma non sono collegate in alcun modo: non vi sono unità che possiamo portare con noi da uno scontro all'altro e non esistono "eroi" o altri personaggi particolari di cui seguire le vicende.

1944: Battle of the Bulge si basa su un impianto molto classico. Le unità vengono comandate con il mouse e si muovono e combattono per la mappa in tempo reale. È consentito mettere il gioco in pausa prima di dare gli ordini e questo distacca *Bulge* dai soliti titoli in cui è necessario schizzare freneticamente in giro per la mappa. La raccolta delle risorse è assente e a nostra disposizione avremo unicamente i mezzi che ci sono assegnati dal comando all'inizio di ogni scontro (o che arriveranno come rinforzi). *Battle of the Bulge* vanta un grosso parco unità, con numerosi tipi di veicoli, aerei e fanteria. Quest'ultima, per esempio, include fucilieri, mitraglieri, genieri (in grado di eseguire operazioni di sminamento o di collocazione degli esplosivi) e medici da campo. I veicoli vanno da semplici camion e blindati porta-truppe a vari tipi di cingolati pesanti (cannoni semoventi, carri armati e cacciacarri). Non mancano mezzi in grado di riparare le unità danneggiate durante la battaglia. Ogni veicolo è caratterizzato da valori di corazzatura frontale, laterale e posteriore diversi, oltre che da una potenza di fuoco propria, in base alle armi installate. Tutte le unità sono ispirate alle loro controparti storiche e ne simulano le capacità, sebbene con diverse astrazioni (per esempio, l'uso di punti ferita per determinare se sono distrutte o meno).

> "Propone un gran numero di tipi di unità diversi"

1944: Battle of the Bulge in sé è un buon gioco, limitato però dal fatto che non offre nulla di realmente nuovo, o in più, rispetto ai titoli che lo hanno preceduto (in tutto e per tutto, è considerabile una versione meno dettagliata di *Codename: Panzers - Phase One*). L'Intelligenza Artificiale, inoltre, è appena adeguata, mentre le istruzioni contenute nella confezione sono incredibilmente scarne e lasciano all'immaginazione dell'utente la comprensione di alcuni dei meccanismi del gioco. Tutto ciò non impedirà, comunque, di trascorrere qualche serata spensierata nell'inferno delle Ardenne, grazie anche a una ricostruzione storica e grafica degli ambienti davvero accurata.

Vincenzo Beretta

ISTRUZIONI POCO COMPRENSIBILI

Il "manuale" di *1944: Battle of the Bulge* è, in realtà, una guida storica alle battaglie presentate, e non contiene affatto le istruzioni di gioco! Per imparare i comandi, quindi, dovremo affidarci al tutorial, al menu che elenca i tasti e all'intuizione. Inoltre, curiosamente, l'editor di mappe per il multiplayer non è menzionato da nessuna parte. Le istruzioni si trovano, solo in inglese, in formato .doc nella cartella in cui abbiamo installato il gioco. Per farlo partire, occorrerà rinominare il file **Ardennes.exe** in **ArdennesR.exe**, quindi cliccare due volte sul file **Ardennes - Editor Mode.bat**. Una procedura davvero strana.

CINGOLI ITALIANI

***1944: Battle of the Bulge* viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Le voci sono rimaste in inglese, ma sono comunque accompagnate da sottotitoli nella nostra lingua. In alcuni casi, la lunghezza delle stringhe tradotte non è stata adattata correttamente e le parole si sovrappongono ad altre frasi o statistiche.**

IN ALTERNATIVA...

***Codenome: Panzers - Phase One*, Ott 04, 8**
Un titolo molto simile a *1944: Battle of the Bulge*, ma con più campagne e opzioni. Un piccolo classico, oggi disponibile a un prezzo interessante.

***Africa Korps Vs. Desert Rats*, Mag 04, 7**
Il primo "episodio" della serie che ha portato a *1944: Battle of the Bulge* (e che comprende anche *D-Day*), ambientato nel deserto del Nord Africa durante le battaglie tra Rommel e l'Esercito Inglese

■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **InTex** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.battleofthebulgegame.com**

+ Semplice, ma con molte opzioni tattiche
+ Una grande quantità di mezzi
+ Graficamente gradevole

− Manualistica molto carente
− Solo 20 scenari
− I.A. appena adeguata

Un gioco strategico in tempo reale discreto, che non offre nulla di più rispetto ai predecessori; la scarsa documentazione abbassa ulteriormente il giudizio.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: SPARATUTTO SPAZIALE

PROJECT FREEDOM

È tornato il momento di combattere per il dominio della galassia!

IL PIACERE DELLA TRADUZIONE

Microids distribuisce *Project Freedom* in una versione tradotta per il nostro mercato. Sono in italiano i menu di gioco, le opzioni, la confezione e il manuale d'istruzioni. Solo i dialoghi sono rimasti nell'originale inglese, ma visto che trasmettono banalità a ogni sillaba, la mancanza del doppiaggio non è così grave.

Il cannone a protoni è l'arma ideale per sbarazzarsi dei mech che controllano la superficie di Marte.

Una volta agganciate dal radar, le astronavi aemiche vanno abbattute con i missili aria-aria.

DA alcuni anni, il panorama degli sparatutto spaziali per PC non riesce a offrire titoli di spessore, quindi anche un prodotto normale come *Project Freedom* è degno dell'attenzione degli appassionati. Con l'aggettivo "normale", vogliamo indicare la pressoché totale mancanza di innovazione e ispirazione che si riscontra negli aspetti della vicenda, ma anche la capacità dimostrata da City Interactive di programmare una giocabilità solida e priva di sbavature.

La storia ci vede impegnati nella tuta di un anonimo pilota della corporazione Project Freedom, che, insieme ad altre organizzazioni, combatte per il dominio della galassia. Purtroppo, lo sviluppo della trama e l'identità del personaggio non vengono approfondite nel corso delle 21 missioni, e ciò impedisce qualunque tentativo di immedesimazione o di coinvolgimento.

Il gioco scivola via veloce, spinto dai potenti razzi della sola astronave disponibile e si concentra unicamente sui combattimenti. Ne esistono di due categorie, aria-aria e aria-terra. I primi rappresentano la maggioranza e, dopo i duelli iniziali caratterizzati da un livello di difficoltà irrisorio, vedono la comparsa di piloti avversari alquanto preparati. Li osserveremo schivare i missili con manovre brusche e persino comporre delle formazioni di attacco, capaci di mettere in seria difficoltà gli utenti più esperti. Di contro, le fasi di bombardamento dei bersagli a terra rimangono sempre vincolate a uno schema agevole e ripetitivo. Dopo aver sbaragliato i velivoli nemici, ci si trova a volare al minimo della velocità tra canyon ed edifici, dando libero sfogo al proprio armamento, senza la necessità di compiere manovre evasive.

> "I piloti avversari sono alquanto preparati"

Il sistema di controllo è eccellente e non richiede l'adozione di un joystick. La direzione del volo si controlla con precisione mediante il mouse, così come i due sistemi d'arma, mentre bastano pochi comandi da tastiera per gestire l'accelerazione Boost, le tre visuali e la selezione dell'arsenale speciale. Purtroppo, la pertinenza dei controlli non trova riscontro nella resa grafica dei bersagli, il cui aggancio con l'arma primaria non viene evidenziato in maniera adeguata. In pratica, il segno più tangibile del fatto che si sta mirando nel punto giusto è rappresentato da una minuscola barretta verde, indicante l'energia dei nemici.

Entrando nel merito del motore grafico, va segnalata la fluidità dell'azione, messa in crisi solo dalle rare esplosioni fragorose, e la generale qualità degli scenari, disegnati senza risparmiare sui particolari e caratterizzati da una sufficiente varietà di ambientazioni.

Primoz Skulj

LIMITI EVOLUTIVI

Una delle principali carenze riscontrate in *Project Freedom* è la presenza di una sola astronave. L'opportunità di sbloccare velivoli e potenziamenti sarebbe stata stimolante per i giocatori; invece, tutto si risolve in una banale schermata evolutiva. L'unica fase di sviluppo del proprio mezzo avviene negli intervalli tra le missioni, quando il pilota è in grado di scegliere se migliorare le doti di Attacco, Difesa o Velocità del proprio vascello.

IN ALTERNATIVA...

X2: La Minaccia, Ago 04, 8
Un'epopea di dimensioni galattiche, in cui i combattimenti sono "solo" un aspetto, volto a stabilire una politica di scambi commerciali.

Star Wars: Starfighter, Mar 02, 6
Uno sparatutto caratterizzato dalla giocabilità intuitiva, particolarmente indicato per gli appassionati della saga di "Guerre Stellari".

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **City Interactive** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99**
■ Sistema Minimo **PIII 700, 256 MB RAM, 370 MB HD, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.spaceinterceptor.com**

:: Sistema di controllo intuitivo
:: Curva di difficoltà bilanciata
:: Scenari disegnati con stile

- Una sola astronave
- Evoluzione del velivolo limitata
- Si completa in un week-end

***Project Freedom* è uno sparatutto sviluppato con professionalità, ma incapace di accendere la passione per le sorti della galassia. Divertente, senz'anima.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

6 ½

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 BATTLE NEXUS

Quattro tartarughine, quattro artisti, quattro armi... quattro, quattro, quattro...

■ Casa **Konami** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **€ 39,99**

Nella sua semplicità, la grafica 3D di *Battle Nexus* si dimostra particolarmente funzionale.

IN qualche modo, gli eroi del passato tornano sempre. Tra i paladini più o meno vecchi e stanchi, da riesumare dalla naftalina, Konami prova a far rinascere l'interesse per le quasi dimenticate (in Italia) Tartarughe Ninja.

Quattro esseri verdi mutati e diventati fortissimi, abili nelle arti marziali grazie agli insegnamenti di un topo (mutato anche lui, ma un tempo umano) saranno dunque i protagonisti di *Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - Battle Nexus*, gioco

"Sembra di trovarsi di fronte a un coin-op"

che non spicca in quanto a novità. Quest'ultimo aspetto non è del tutto negativo: i picchiaduro a scorrimento sono ormai stati soffocati dalle megaproduzioni, e a qualcuno non dispiacerà di dilettarsi ancora una volta con questo genere.

Una volta lanciato *Battle Nexus*, sembra di trovarsi di fronte a un vecchio titolo da bar e sono sufficienti pochi minuti per padroneggiarne il sistema di controllo, davvero immediato e intuitivo. Ci si diverte subito a saltellare fra una piattaforma e l'altra, mentre contemporaneamente si maltrattano brutalmente gli avversari. Dopo qualche ora, la ripetitività inizierà a farsi sentire, non per carenza di idee da parte dello sviluppatore, ma proprio per il particolare schema, che non concede ai programmatori troppo margine di creatività. Tecnicamente semplice, ma abbastanza curato, il titolo di Konami è un tributo all'era delle "macchinette mangiasoldi". Se avete trascorso anni davanti agli arcade, non disdegnerete di passare qualche ora di divertimento senza pretese. Se cercate giochi di maggior spessore, guardate altrove.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

Un picchiaduro arcade a tutti gli effetti: immediato, divertente, ma anche inesorabilmente ripetitivo. Senza infamia e senza lode.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	4	

RPM TUNING

■ Casa **Microids**
■ Distributore **Microids**
■ Prezzo **€ 29,90**

Gli avversari, in *RPM Tuning*, non si dimostreranno affatto tenaci.

QUANTE modifiche è possibile apportare alla propria vettura per renderla più competitiva? 221.184. 1.382.976 sono, invece, le permutazioni per quanto riguarda il lato estetico. Questi, almeno, I dati sbandierati sulla confezione di *RPM Tuning*, un nuovo titolo che tenta di ritagliarsi una fetta nel mercato di chi si è lasciato coinvolgere un po' troppo da pellicole come "Fast & Furious" e "2 Fast 2 Furious".

Tali numeri sono accompagnati da incredibili promesse, come: elementi GdR con innumerevoli filmati per un maggior coinvolgimento. L'abito non fa il monaco, certo, ma in quanto a presentazione, *RPM Tuning* è messo maluccio. E non solo esteriormente! Una volta iniziata una partita, si viene accolti da pessimi filmati introduttivi (che ci perseguiteranno per l'intero gioco), proseguendo, ci si imbatte in una trama completamente inutile e sconclusionata e, se non bastasse, in sezioni di guida piatte e poco eccitanti.

Il tutto è condito da un motore grafico lungi dall'essere attraente, da una fastidiosa colonna sonora di sottofondo e da una giocabilità inesistente, dovuta a un sistema di controllo approssimativo. Anche per gli appassionati di auto elaborate più golosi, questo sarà un boccone ben difficile da ingoiare.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	4	3 1/2
SONORO	3	
GIOCABILITÀ	3	
GRAFICA	3	

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

LARA CROFT - TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

- Casa **Eidos**
- Distributore **DDE**
- Lingua **Tutto in italiano**
- Prezzo **€ 9,90**
- Provato su **SET 03, 5**

LE critiche hanno accompagnato gli ultimi episodi della serie, ma è indubbio che *Tomb Raider* rappresenti, ancora oggi, un marchio molto importante. Peccato che Lara Croft, vera e propria eroina di un'intera generazione di videogiocatori, non abbia potuto contare su avventure pari alla sua grande popolarità, sia al cinema (Angelina Jolie a parte), sia - purtroppo - nei videogiochi.

Non sorprende, dunque, l'attesa che ha accompagnato *The Angel of Darkness*, un titolo che prometteva di ridisegnare su tinte "dark" il futuro della serie. Tutti gli sforzi sembravano tesi a tagliare nettamente con il passato, e l'introduzione di una sorta di componente GdR/avventurosa lasciava sperare in una maggiore immedesimazione nelle vicende dell'avventuriera inglese.

Purtroppo, non tutto è andato per il meglio: le innovazioni si sono rivelate scarsamente integrate con le dinamiche tipiche della saga, relegando così le azioni di tipo "stealth", i dialoghi e le sezioni "picchiaduro" a poco riusciti contorni dei classici "salta e spara". Ma la cosa più grave in *The Angel of Darkness* era l'instabilità del programma, messo insieme di tutta fretta per raggiungere gli scaffali dei negozi senza ulteriori ritardi.

Per fortuna, grazie alle numerose patch pubblicate nel corso del tempo, i fan di Lara Croft possono oggi vivere quest'ultima avventura con la ragionevole certezza che, perlomeno, il gioco non bloccherà il PC semplicemente ridefinendo i tasti nel menu delle opzioni.

In *The Angel of Darkness* dovremo occuparci anche di "rinforzare" opportunamente Lara.

Restano i dubbi sulle innovazioni proposte, ma grazie alle patch il gioco è finalmente stabile.

RICHARD BURNS RALLY

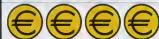
- Casa **SCi**
- Distributore **DDE**
- Lingua **Tutto in italiano**
- Prezzo **€ 9,90**
- Provato su **OTT 04, 8**

CI sono due modi per affrontare lo sviluppo di un gioco di guida: cercare la simulazione più accurata o puntare su compromessi, più o meno evidenti, alla ricerca del divertimento immediato. Alla prima categoria appartiene *Richard Burns Rally*, un titolo pensato e sviluppato per simulare alla perfezione il comportamento di una potente vettura da gara.

Con queste premesse, è ovvio che *RBR* non sia da catalogare tra i giochi dall'approccio più banale e scontato. Anche le prime partite, infatti, dimostrano quanto sia complesso correre a velocità folli su piste sterrate o sull'asfalto sconnesso. A quelle velocità, e in quelle situazioni, nessun errore può essere perdonato. Si corre sempre sul filo del rasoio, alla ricerca del tempo migliore e - al tempo stesso - cercando di salvare l'integrità di vettura, pilota e navigatore. Grande attenzione è stata posta dal team di sviluppo Warthog nella creazione di un modello fisico rigoroso, che governa sia le dinamiche dell'auto, sia gli eventuali danni causati da una guida poco accorta. Non solo, addirittura maniacale è la riproduzione dell'audio dei motori, realizzata secondo gli sviluppatori campionando i rumori di tutte le parti mobili e "fondendo" i vari effetti sonori esattamente come avviene nella realtà.

Chi riuscirà a domare *Richard Burns Rally* si troverà di fronte a una delle migliori rappresentazioni del rally mai viste su PC, conterà su una ricca dotazione di circuiti e vetture, e sull'inebriante possibilità di sfidare lo stesso Richard Burns sui vari tracciati disponibili.

La grafica punta al fotorealismo, ma durante le gare sarà difficile notarlo.

Un titolo di guida dedicato espressamente ai giocatori più esigenti, che non riusciranno più a staccarsi dal volante.

ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS	
Conflict Desert Storm II	€ 9,99
Cycling Manager 3	€ 9,99
Devastation	€ 9,99
Scudetto 4	€ 9,99
Virtual Skipper 2	€ 9,99
Hitman 2:	
Silent Assassin	€ 9,99
Praetorians	€ 9,99
Gamgster 2	€ 9,99
Deus Ex	€ 9,99
Commandos 2:	
Men of Courage	€ 9,99
Richard Burns Rally	€ 9,99
Cycling Manager 4	€ 9,99
Conflict Vietnam	€ 9,99
Athens 2004	€ 9,99
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	€ 9,99
Beach Life	€ 9,99
Commandos 3:	
Destination Berlin	€ 9,99
Frontline Attack	€ 9,99

LEADER

LINEA XPLOSIV	
Etherlords	€ 15,90
S.W.I.N.E.	€ 15,90
Michael Schumacher Kart 2002	€ 15,90
Archangel	€ 15,90
Zork Grand Inquisitor	€ 15,90
Europe Racer	€ 15,90
Virua Tennis	€ 15,90
Warrior Kings	€ 15,90
Battlezone 2	€ 14,99
Civilization Call to Power 2	€ 14,99
Crazy Taxi	€ 14,99
Dark Reign 2	€ 14,99
Comanche-Hokum	€ 9,99
House of the Dead	9,99
Matt Hoffman's Pro bmx	€ 14,99
Pepsi Max Extreme Sports	€ 14,99
Quake 2	€ 14,99
Sega GT	€ 14
Sonic 3D	€ 9,99
Sonic Racer	€ 9,99
Star Trek Armada	€ 14,99
Star Trek Away Team	€ 14,99
Star Trek Hidden Evil	€ 14,99
Star Trek Voyager	
Elite Force	€ 14,99
Supercar Street Challenge	€ 14,99
Tony Hawk's Pro Skater 3	€ 14,99
Vampire the Masquerade	€ 14,99
Delta Ops	€ 14,99
Ski Resort Tycoon	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"Nottate intere a lottare con il PC!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Sempre domande!"

Guild Wars
BANNED.Neon
"Il meglio dei due mondi!"

LEGO Star Wars
GMC.Homer
"Sono io il maestro!"

GTA San Andreas
GMC.Pape
"È bellissimo!"

Freedom Force Vs. The 3rd Reich
GMC.Pettinato
"Super Eroico!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
■ **Trucchi:** Apr 05
■ **Demo:** DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 04 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 04/Apr 05 ■ **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà: PES 4 perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata. PES domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 03
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
■ **Trucchi:** Apr 05
■ **Demo:** Ott 04
La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
■ **Soluzione:** Da Lug 01 a Nov 01 ■ **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Sierra
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** The Titans Feb 04 ■ **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto 8
■ **Guida:** DVD di Set 02
■ **Demo:** DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO [illegible]
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Giu 05
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa Empire Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO [illegible]
Casa Sega Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

■ **LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam &**

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO [illegible]
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa. Funcom Distributore 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods**

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05 VOTO 8 ½
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

■ **LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific**

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO [illegible]
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2 5.

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

■ **LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance**

2) MORROWIND Mag 03 VOTO [illegible]
Casa Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell in italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05 VOTO 8
Casa. LucasArts Distributore Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore. Leader
Prova. Dic 04 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage**

2) NHL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa. EA Sports Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'annata 2005 dell hockey NHL su PC viene proposta da EA con alcune novità importanti

3) NBA LIVE 2005 Gen 05 VOTO 8 ½
Casa EA Sports Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Mag 05 ■ **Demo:** Nessuno
Ancora una volta, EA Sports offre agli appassionati il miglior basket per PC e anche l'unico

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore. Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard giocabilità e Story Mode d'eccezione.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **STRAC**
Strategia in Tempo Reale
1. Rome: Total War
2. Age of Empires II
3. Warcraft III
4. SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo
5. Stronghold 2

■ **VINZ**
Tutti i generi
1. Final Fantasy VII
2. Beyond Good & Evil
3. Doom 3
4. Legacy of Kain: Defiance
5. Half-Life 2

■ **HOLYMAN**
Giochi d'Azione
1. Mafia
2. Max Payne 1 e 2
3. Splinter Cell: Chaos Theory
4. Thief: Deadly Shadows
5. Prince of Persia: Spirito Guerriero

■ **MIKE2S8**
Sparatutto in soggettiva
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Doom 3
4. Serious Sam: The Second Encounter
5. Wolfenstein 3D

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO [illegible]
Casa Blizzard Distributore Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa Sony Online/LucasArts Distributore Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BRYO
199463817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROIDS
02/38093481
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
SIERRA
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4886711

GMC TRUCCHI

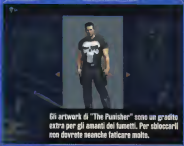
Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

THE PUNISHER

Modalità trucchi
Per poter sbloccare tutte le missioni del gioco normale e delle modalità Sfida e Punisher, è sufficiente creare un nuovo profilo chiamato V PIRATE. In questo modo, anche l'Arsenale, il Giornale di Guerra e tutti gli extra (filmati, fumetti, concept art e flashback) saranno consultabili liberamente. La cosa più importante è che, scegliendo il menu Cheats dagli Extra del gioco, la vita del Punitore sarà molto più agevole.

Costumi alternativi
Per sbloccare le tre diverse skin del Punitore è sufficiente accedere al menu Cheats dagli Extra del gioco e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
CELLINGFAN	Costume 2000
WOODCHIPPER	Costume 1990
NAILGUN	Costume 1980

Gli artwork di "The Punisher" sono un gradito extra per gli amanti dei fumetti. Per sbloccarli non dovrete neanche faticare molto.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Per riuscire ad attivare la console di comando, è necessario cambiare le impostazioni della tastiera, attivando la configurazione dei tasti americana. Per eseguire questa operazione, bisogna operare nel Pannello di controllo ed entrare nel menu **Opzioni internazionali e della lingua**. Nel sottomenu **Lingue**, cliccate su **Dettagli** e, successivamente, su **Impostazione tasti**. Associate una combinazione di tasti al comando **Passa a Inglese (Stati Uniti)** con il pulsante **Cambia sequenza tasti** (per esempio, **Ctrl+Shift+0**), poi ripetete l'operazione con **Passa a Italiano (Italia)**.

Modalità trucchi
Aprite il file **swkotor2.ini** contenuto nella cartella del gioco con un editor di testo (come il Blocco note). Avanzate nel testo fino alla sezione **GAME OPTIONS** e aggiungete la stringa di codice **EnableCheats=1**, salvate e chiudete. Ora, avviate *KOTOR II* e passate alla tastiera americana. Premete **** e tornate alla configurazione dei tasti italiana. La console di comando di *KOTOR II* è invisibile, quindi non noterete nessun cambiamento sullo schermo. Inserite i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
heal	Ripristina al massimo l'energia vitale e i punti Forza del personaggio
setcomputeruse [1-99]	Attribuisce all'abilità Informatica il valore scelto tra 1 e 99
setdemolitions [1-99]	Attribuisce all'abilità Demolizione il valore scelto tra 1 e 99
setstealth [1-99]	Attribuisce all'abilità Furtività il valore scelto tra 1 e 99
setawareness [1-99]	Attribuisce all'abilità Consapevolezza il valore scelto tra 1 e 99
setpersuade [1-99]	Attribuisce all'abilità Persuasione il valore scelto tra 1 e 99
setrepair [1-99]	Attribuisce all'abilità Riparazione il valore scelto tra 1 e 99
setsecurity [1-99]	Attribuisce all'abilità Sistemi di Sicurezza il valore scelto tra 1 e 99
settreatinjury [1-99]	Attribuisce all'abilità Cura Ferite il valore scelto tra 1 e 99
setstrength [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Forza il valore scelto tra 1 e 99
setdexterity [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Destrezza il valore scelto tra 1 e 99
setconstitution [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Costituzione il valore scelto tra 1 e 99
setintelligence [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Intelligenza il valore scelto tra 1 e 99
setwisdom [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Saggezza il valore scelto tra 1 e 99
setcharisma [1-99]	Attribuisce alla caratteristica Carisma il valore scelto tra 1 e 99
addexp [numero]	Aggiunge il [numero] di punti esperienza al personaggio scelto
addlevel [numero]	Aggiunge il [numero] di livelli di esperienza al personaggio scelto
turbo	Premete **W** o **S** per muovervi più velocemente. Ripetete per annullare
invulnerability	Invulnerabilità
restartminigame	Consente di resettare i minigiochi in caso di sconfitta
bright	Rende l'oscurità luminosa
addlightside [numero]	Aggiunge il [numero] di punti Lato Chiaro al personaggio scelto
adddarkside [numero]	Aggiunge il [numero] di punti Lato Oscuro al personaggio scelto
revealmap	Premete **M** per rivelare tutta la mappa
givecredits [numero]	Aggiunge il [numero] di crediti al conto del party
givemed	Aggiunge 100 Medikit all'inventario
giverepair	Aggiunge 100 Kit avanzati di riparazione all'inventario
givecomspikes	Aggiunge 100 Spine per computer all'inventario
givesecspikes	Aggiunge 100 Spine all'inventario
givesitharmour	Aggiunge 100 Armature all'inventario
infiniteuses	Ogni oggetto diventa infinito, nonostante l'utilizzo
whereami	Mostra l'esatta posizione del personaggio sulla mappa
giveitem [nome armatura]	Fa apparire un'armatura sostituendo a [nome armatura] uno dei seguenti codici: **a_band_c01, a_band_x** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 03), a_belt_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 30), a_gloves_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 30), a_heavy_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 15), a_heavy_x01, a_helmet_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 30), a_khoonda, a_light_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 15), a_medium_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 15), a_robe_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 30), a_shield_** (sostituire a ** cifre che vanno da 01 a 07)**

Gli orrori che infestano gli ambienti di *Doom 3: Resurrection of Evil* sono molto meno impressionanti, quando si hanno i trucchi dalla propria.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Premete insieme **CTRL**, **ALT** e **** per far apparire la console di comando. Dopo di che, basterà inserire uno dei seguenti codici per affrontare l'inferno in reletiva tranquillità.

CODICE	EFFETTO
centerview	Centra la visuale
com_showfps 1	Mostra su schermo gli FPS
exit	Esce del gioco
give ell	Sblocca tutte le armi e porta le munizioni al massimo
give ermor	Porta l'indicatore dell'armatura al massimo
give heelth	Porta l'indicatore della salute al massimo
give keys	Sblocca tutte le chiavi del gioco
god	Attiva l'invulnerabilità
killMonsters	Uccide tutti i nemici del livello
noclip	Attiva il No clip mode
spawn [nome mostro]	Sostituendo a [nome mostro] uno dei seguenti codici, è possibile far epparire la creetura scelta: **monster_boss_cyberdemon, monster_boss_guardian, monster_boss_guardian_seeker, monster_boss_sabaoth, monster_boss_vagary, monster_demon_erchvile, monster_demon_cherub, monster_demon_hellknight, monster_demon_imp, monster_demon_maggot, monster_demon_mancubus, monster_demon_pinky, monster_demon_revenant, monster_demon_tick, monster_demon_trite, monster_demon_wraith, monster_flying_cacodemon, monster_flying_lostsoul, monster_zombie_maint_flashlight, monster_zombie_bemie, monster_zombie_commando, monster_zombie_commando_cgun, monster_zombie_fat_wrench, monster_zombie_fat2, monster_zombie_jumpsuit, monster_zombie_jumpsuit_eating, monster_zombie_labcoat, monster_zombie_limb, monster_zombie_maint, monster_zombie_maint_bald, monster_zsec_shotgun**

In *Chaos Theory*, disattivando la I.A. dei nemici vedrete spesso scene come questa.

give [nome arma]	Sostituendo a [nome erma] uno dei seguenti codici, è possibile far apperire l'arma scelta: **weapon_bfg, weepon_chainsaw, weapon_machinegun, weapon_plasmagun, weapon_rocketlauncher, weepon_shotgun, weapon_grenade, weepon_pistol, weapon_soulcube**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Modalità trucchi

Per utilizzare strumenti "eltemativi" rispetto a quelli che l'NSA fomisce a Sam Fisher, entrate nella cartella **\documents end settings\all users\dati applicazioni\ubisoft\tom dancy's splinter cell chaos theory\profiles**[nome profilo] (dove, al posto di **[nome profilo]** c'è il nome del vostro profilo di gioco o, al limite, una cartella denominata **default**). Aprite con un editor di testo il file **[nome profilo].ini** (vale lo stesso discorso fatto per la cartella, el massimo il nome del file sarà **default.ini**), non prima di everne fatto una copia di sicurezza. Scorrete il listato fino el punto in cui apparirà la sequenza dei tasti **F##=** (i cancelletti indicano i numeri, da uno e dodici, dei tasti funzione delle vostra tastiera.) Noterete che ed alcuni tasti sono associate delle funzioni, per esempio **F5=QuickSave**, mentre altri sono liberi. Inserite dopo l'uguale uno dei seguenti codici per ettivare nel gioco il trucco associato con la pressione del tasto:

CODICE	EFFETTO
fly	Permette a Sam di volare per i livelli
invisible 1	Rende Sam invisibile ai nemici
invincible 1	Rende Sam invulnerabile
health	Ripristina l'energia al massimo
emmo	Ripristina le munizioni al massimo
ghost	Permette di attraversare i muri
walk	Disattiva i comandi **ghost** e **walk**
playersonly	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
killpawns	Uccide ell'istante tutti i nemici nel livello

SWAT 4

Modalità trucchi

Per far apparire la console di comando, premete il tasto **'** in qualsiasi momento del gioco e inserite i seguenti codici, così da ottenere degli indiscussi benefici:

CODICE	EFFETTO
behindview [0-1]	Attiva/disattiva la visuale in terza persona

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Per visualizzare la console bisogna premere insieme ALT GR a \\. Dopo, potrete inserire uno dei seguenti codici per rendere le vostre escursioni nei Pacifico molto più semplici.

CODICE	EFFETTO
dog	Attiva l'invulnerabilità
wuss	Aggiunga all'invantario il fucile M1 a il Thompson 50 con le munizioni el massimo
notarget	Disabilità l'intalligenza Artificiala degli evversari
fullheal	Ripristina completamente l'energia
noclip	Permette di attraversare I muri
maplist	Parmette di scegliere il livallo
fps [0 - 1]	Mostra su schermo i Frame Per Secondo
spawn [nome erma]	Sostituendo e [nome arma] uno dai seguenti codici è possibila far apparire l'arma scelta: weapons/us_thompson_30.hag, waapons/thompson.hag, weapons/springfiaid_m1903_sniper.hag, weapons/us_springfiaid.hag, weepons/us_riot.hag, weapons/us_Garand.hag, weapons/us_demolitionpack.hag, waapons/us_colt45.hag, weapons/us_bar.hag, weepons/us_exe.hag, weapons/us45.hag, weapons/type100_smg.hag, waapons/sword.hag, weapons/satchel_charge.hag, weapons/Reising.hag, weapons/psyman.hag, weapons/nambu_pistol.hag, weapons/model97_sniper.hag, weapons/m38_arisaka.hag, weapons/m2frag_grenada.hag, weapons/m1_carbina.hag, weapons/jpn_model96lmg.hag, weapons/jpn_44.hag, waepons/jpnfrag_grenada.hag, weapons/Johnson.hag, statweapons/model99_mortar_carryabla.hag, statwaapons/uslewis_singla_carryable.hag statwecpons/usboys55_carryable.hag

god	Rende la squadra invincibile
ghost	Permette di volare e di passare attraverso i muri
walk	Annulla il comando **ghost**
open [nome mappa]	Sostituendo a [nome mappa] uno dei seguenti codici, è possibile scegliere il livello: **MP-ABomb, MP-ArmsDeal, MP-AutoGarage, MP-Casino, MP-Courthouse, MP-DNA, MP-FairfaxResidence, MP-Foodwall, MP-Hospital, MP-MeatBam, MP-PowerPlant, MP-RedLibrary, MP-Tenement, MP-Training, SP-ABomb, SP-ArmsDeal, SP-AutoGarage, SP-Casino, SP-ConvenienceStore, SP-DNA, SP-FairFaxResidence, SP-FoodWall, SP-Hospital, SP-Hotel, SP-JewelryHeist, SP-RedLibrary, SP-Tenement, SP-Training**

NOTA: Le mappe che iniziano con MP sono quelle per la modalità multiplayer, mentre quelle siglate con SP sono per la carriera in singolo.

TERZA E ULTIMA PARTE

STAR WARS KOTOR 2 THE SITH LORDS

Nella terza e conclusiva sezione della soluzione a *KOTOR II* ritroverete gli ultimi Maestri Jedi dispersi per la galassia e, finalmente, arriverete alle battaglie finali di una lunga saga. Seguendo le istruzioni di questa guida, la Forza certamente sarà con voi!

TRUCCHI

I PERSONAGGI
Prosegue dal mese scorso l'elenco con le caratteristiche principali di tutti i personaggi che potrete utilizzare nel corso del gioco.

Nome: Discepolo
Classe e livello iniziale:
Soldato 6
Caratteristiche:
FOR 14
DES 16
COS 14
INT 10
SAG 10
CAR 14
Statistiche:
PV 78
PF N/A
DIF 15
TEM 8
RIF 6
VOL 3
Abilità:
Informatica 0
Demolizione 0
Furtività 8
Consapevolezza 8
Persuasione 2
Riparazione 0
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 8
Talenti: Combattimento con due armi, Combattimento con due armi avanzato, Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Competenza armature pesanti, Frenesia, Condizionamento, Attacco massiccio, Attacco poderoso, Fuoco rapido, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Resistenza, Resistenza avanzata, Combattimento ravvicinato
Equipaggiamento: Vestiti
Abilità speciale: Oltre a creare kit di primo soccorso, può funzionare come banco da lavoro medico ambulante per scomporre oggetti e crearne altri

DANTOOINE

Piana di Khoonda

Arriverete al punto **(1)** e subito Dillan vi darà informazioni sul pianeta. La ritroverete più tardi al **(4)**. Al **(2)** incontrerete Pato Ado, da cui comprare carte di Pazaak. Al **(3)** c'è Akkere, che ha un Centro di Controllo HK per il droide sulla Ebon Hawk. Più tardi, controllando i robot nella stazione Khoonda, troverete una chiave idraulica che appartiene ad Akkere. Riportategliela e conversate con lui per convincerlo a unirsi alla milizia. Akkere ha anche cariche di Thorium. Il **(5)** conduce a Khoonda. Durante la difesa della base, se avete accettato la missione di Zherron, andate alla porta settentrionale e bloccatela. Potete aprirla usando molte Spine Informatiche per raccogliere gli oggetti nel **(13)** della mappa di Khoonda. Se, invece, vi siete schierati con i mercenari, lasciatela aperta per far entrare gli attaccanti. Al **(6)** vi imbatterete in Saedhe che ha perso un sensore atmosferico (lo troverete nella Caverna di Cristallo al punto **2**). Scoverete tre sensori e, se Bao-Dur è nella compagnia, li aprirà scoprendo dei dispositivi di sorveglianza. Se avete già parlato con Modrul, sapete che sta cercando delle prove contro Zherron. Potete portare queste prove ad Adare o darle a Saedhe per 3.000 crediti (4.000 con Persuadere). Dato che Berun si sbaglia e Zherron è in buona fede, consigliamo di prendere il denaro. Il punto **(7)** porta alla Caverna di Cristallo, mentre i punti **(8)** e **(9)** al Cortile dell'Enclave. Al punto **(10)** vi imbatterete in Azkul, capo dei mercenari, dopo essere stati nell'Enclave e nella Caverna di Cristallo. Incontrato Vrook, Azkul vi attenderà qui con alcuni mercenari. Mentitegli dicendo che tomerete dopo aver preparato l'attacco. Se decidete di aiutare Azkul, seguendo il Lato Oscuro (LO), sabotate le difese di Khoonda e tomate qui per dirgli che può cominciare l'attacco. Dovrete combattere con Vrook. Se desiderate evitarlo, dopo aver sabotato le difese parlate con Zherron a Khoonda, vicino ad Adare. Quando la battaglia comincia, dite ad Azkul che non importa che Adare viva o muoia. Azkul vuole che sabotiate le torrette di difesa e disarmiate i campi minati. Le mine si trovano al punto **(11)** e al **(12)**, dopo aver incontrato Vrook. Potrete aggiungere mine (Lato Chiaro – LC) o disarmarle (LO).

Khoonda

Entrerete al punto **(1)**. Al **(2)** c'è Suulru, cui Jorran (punto **3** del **Sottolivello dell'Enclave**) ha rubato dei vaporatori di condensa. Una volta trovato, tomerà

CAVERNA DI CRISTALLO

CORTILE DELL'ENCLAVE

nel Cortile dell'Enclave al **(4)**. Tornate da Suulru per completare la missione e provare a reclutarlo nella milizia cittadina. Al **(3)** troverete Gerevick, che rincontrerete nel Sotterraneo dell'Enclave, mentre al **(4)** conoscerete Adare e Zherron (dopo aver trovato Vrook). Parlate con l'Amministratore per ottenere il permesso di entrare nel Sotterraneo. Dopo aver incontrato Vrook, difendendo Khoonda, parlatele nuovamente così da ottenere una chiave speciale per le stanze prima bloccate ai punti **(8)**, **(10)** e **(11)**. Zherron sarà presente e potrà darvi sei piccole missioni relative alla difesa della base. La prima consiste nel riattivare i droidi di difesa al **(10)**; la seconda nel rafforzare le difese esterne piazzando altre mine. La terza prevede il reclutamento di uomini nella milizia (il soldato al punto **11**, Suulru al **2**, Akkere al **3** della **Piana**, Dillan al **4** della stessa mappa e infine Jorran al **4** del **Cortile dell'Enclave**). La quarta missione consiste nel potenziare l'uso delle torrette laser al punto **(8)**. La quinta prevede la cura dei soldati al punto **(11)**. La sesta e ultima consiste nel bloccare la porta verso la Piana di Khoonda al **(5)**. Dialogate nuovamente, quindi, con Zherron, dicendogli che siete pronti per il piano di battaglia e vi troverete all'esterno: ditegli che volete parlare alle truppe per aumentare il loro morale (LC) o diminuirlo (LO). Dopo aver salvato Khoonda, potete rifiutare i crediti offerti da Adare per ulteriori punti di LC. Al **(5)** troverete Berun Modrul, assistente di Zherron e al **(6)** Adum Larp. Zherron, prima di incontrare Vrook, si troverà al **(7)** e, parlando con lui, otterrete una missione riguardante la Caverna di Cristallo e i Kinrath. Dopo averlo fatto, sarete liberi di tornare qui per ottenere 2.000 crediti. Se avete trovato entrambi i cercatori di tesori morti nel Sotterraneo dell'Enclave, potrete riportare i loro oggetti per ottenere ulteriori crediti e punti LC, oppure, se avete modificato il testamento, punti LO. Il **(12)** conduce alla Piana di Khoonda, e il **(13)** è un magazzino. Il **(14)** è dove apparirete nella battaglia finale. Per passare al LO, affermate che non vi interessa che Adare viva o muoia. Alla fine, vi troverete al **(15)** con Vrook, il quale vi parlerà e vi insegnerà la tecnica Affinità della Forza (se dovete ancora creare la vostra prima spada laser, vi darà una Lente). Recatevi da Adare per ricevere 4.000 crediti (5.000 se li chiedete). Se seguite il Lato Chiaro, invece, sarà una battaglia dura, ma Vrook vi aiuterà e, alla fine, vi ritroverete al **(15)**.

Caverna di Cristallo

Entrerete al punto **(1)**. Cercate al **(2)** e scoverete i sensori di Saedhe. Al **(3)** incontrerete Ahrnell, che potrete convincere a regalarvi la sua ghiandola di Kinrath (punti LO). Al **(4)** c'è la Matriarca Kinrath: distruggete prima le uova senza toccare i cristalli, quindi concentrate tutti gli attacchi su di lei. Cercate nei resti del suo cadavere e in tutte le formazioni di cristallo. Uno dei cristalli sarà collegato con il vostro personaggio ed è il più potente dell'intero gioco. Al **(5)** osserverete un gruppo di mercenari (solo dopo essere stati nel Sottolivello dell'Enclave). Troverete Vrook e diversi sgherri ostili.

Cortile dell'Enclave

Entrerete al punto **(1)**. Al **(2)** c'è un campo di mercenari. Se Mandalore è nella compagnia, verrà sfidato da Esok. Parlate con Dopak, che vi darà numerose informazioni. Nallek cercherà di sfidarvi e potrete calmarlo o accettare. Il **(3)** conduce alle Piana di Khoonda, mentre al **(4)** troverete un campo di cacciatori di tesori. Davaala possiede molti oggetti relativi ai Jedi e vi parlerà di due cadaveri nel Sotterraneo (ai punti **4** e **9** di quella mappa). Ralon cercherà di vendervi un holocron finto e, quando lo scoprirete, parlerà di sua moglie e dei suoi figli. Dargli 500 crediti vi farà guadagnare punti LC. Jorran si troverà qui solo dopo che lo avrete liberato dal Sotterraneo (punto **3** di quella mappa). Dovrete convincerlo a darvi i vaporatori e potrete guardare gli oggetti che avrà da vendere, compreso un Emettitore per spade laser. Al **(5)** verrete attaccati da tre Mastini Kath e due Mastini Kath Cornuti, mentre al **(6)** incontrerete Tac Palae, che vi darà informazioni su Jorran. Il **(7)** porta al Sotterraneo dell'Enclave e il punto **(8)**, dopo che avrete trovato tutti i Maestri Jedi, sarà l'ingresso all'Enclave Jedi Ricostruita.

Sotterraneo dell'Enclave

Arriverete al punto **(1)** e al **(2)** troverete dei contenitori e delle mine, mentre Jorran sarà intrappolato al **(3)** e dovrete uccidere i Laigrek per liberarlo. Al **(5)** c'è un laboratorio di droidi che

SOTTERRANEO DELL'ENCLAVE

TRUCCHI

Nome: GO-TO
Classe e livello iniziale: Droide Esperto 6
Caratteristiche:
FOR 10
DES 18
COS 16
INT 16
SAG 10
CAR 10
Statistiche:
PV 66
PF N/A
DIF 20
TEM 5
RIF 9
VOL 2
Abilità:
Informatica 14
Demolizione 0
Furtività 9
Consapevolezza 5
Persuasione 0
Riparazione 10
Sistemi di Sicurezza 14
Cura Ferite 0
Talenti: Combattimento con due armi, Prudenza, Mente meccanica, Mente meccanica avanzata, Attacco poderoso, Attacco poderoso avanzato, Fuoco rapido, Fuoco rapido avanzato, Mira letale, Mira letale avanzata, Competenza armi: pistole blaster, Potenziamento droidi classe 1, Integrazione blaster, Potenziamento logico, Combattimento ravvicinato, Scudo di dissimulazione (Unico)
Equipaggiamento: Ossidatore droidi Aratech, Barriera di difesa, Repulsore, Modulo di Goto
Abilità speciale: Nessuna

CONSIGLI JEDI

Una perla potentissima
Durante la fase di invasione/difesa del Palazzo di Onderon, troverete un terminale con tre enigmi numerici da risolvere, che potrete tentare di decifrare una sola volta (altrimenti il terminale si bloccherà). I codici sono: 1) 66; 2) 45; 3) 39. Dentro la stanza bloccata che si aprirà, troverete un oggetto molto raro: una perla per la costruzione di una spada laser con le seguenti caratteristiche: Danni +2, Bonus all'Attacco +3, Critico 1-6.

Come battere i Mandaloriani
Nel Cerchio delle Sfide, nel campo Mandaloriano su Dxun, parlate al sergente per entrare nel Cerchio. Subito dopo che il programma avrà caricato la sequenza di combattimento, ma prima che l'avversario vi arrivi addosso (prima, cioè, che si attivi la modalità combattimento) mettete in pausa, aprite l'inventario e fate qualcosa che "rompa le regole" dello scontro in corso (impugnate un'arma, usate un oggetto speciale, eccetera). Il sergente dichiarerà che

TRUCCHI

avrete infranto le leggi del combattimento, ma il vostro avversario vi attaccherà comunque e, ora, sarete liberi di combatterlo normalmente, insieme ai vostri alleati. Dopo averlo sconfitto, il sergente vi dichiarerà "onorevole vincitore".

Compartimento segreto sulla Ebon Hawk
Su Nar Shaddaa, chiedete al "proprietario originale" della Ebon Hawk delle prove di quanto sta affermando, ed egli vi dirà una serie di cose riguardo la nave, inclusa l'ubicazione di due scomparti segreti. Non potrete trovare i due compartimenti, a meno che non lo chiediate a questo personaggio. Lo scomparto di contrabbando, comunque, è stato tolto dalla nave, ma uno dei due rimane e potrete aprirlo.

Apriti sesamo
All'inizio del gioco, impugnate la torcia al plasma come arma secondaria e usatela per aprire la porte bloccate colpendole. Troverete questo espediente particolarmente utile sulla Stazione di Peragus, dato che la Forza e la abilità di Demolizione e Sistemi di Sicurezza saranno molto basse. La torcia al plasma infligge alle porte molti più danni di qualsiasi arma.

La Servitrice Jedi
Per convincere la Servitrice a diventare una Jedi, dovrete avere un'alta influenza nei suoi confronti e aver completato il suo addestramento. Fatto ciò, dopo aver terminato la parte di avventura su Nar Shadda come terzo o quarto pianeta, in ordine, scoprite conversando con Kreia che la madre della Servitrice era una Jedi. Andate di nuovo a parlare con la Servitrice e avrete modo di addestrarla nell'uso della Forza. Se accettate, potrete vedere un bel filmato d'intermezzo.

A che serve la Servitrice
Dopo esservi addestrati con la Servitrice, lei indosserà soltanto biancheria intima. Dicendole di mettersi qualcosa addosso, userà la vesti di sua madre. Lasciando la nave con lei nel team, toglietele i vestiti e lasciatela così. Tornate alla nave e ripetete il dialogo, in modo che indossi nuovamente la vesti di sua madre. Lasciando la Ebon Hawk, potrete toglierle di nuovo gli abiti: vedrete che nell'inventario ce ne saranno due. Sarete liberi di ripetere tale procedura tutte le volte che vorrete. Questi vestiti si possono vendere per 1.800 crediti ognuno e "smontare" ottenendo ben 200 parti per la creazione di altri oggetti.

potrete attivare per aiutarvi a uccidere i Laigrek (ce ne sono molti al **6**). Al **(7)** incontrerete lo Studioso (se il vostro personaggio principale è femminile, si unirà alla compagnia, altrimenti lo ritroverete a Khoonda). Andate a vedere la statua nella stanza e leggete il datapad (vi dirà dove si trova Vrook). Al punto **(8)** è presente la console della baia di carico. Potrete sovraccaricare il terminale e scappare lontani da tutti i circuiti, in modo da aprire la porta ed entrare. Al **(10)**, infine, vi imbatterete in Geverick con molti sgherri.

KORRIBAN

Valle dei Signori Oscuri

La Ebon Hawk atterrerà al punto **(1)**. Dirigetevi subito al **(2)**, dove vedrete molti cadaveri. Cercando sui corpi attirerete degli Hssiss, mostri semi-invisibili. Il **(3)** porta all'Accademia Sith, mentre il **(4)** alla Caverna degli Shyrack.

Accademia Sith

Appena entrerete **(1)**, gusterete una scena d'intermezzo in cui Darth Sion manderà i suoi Assassini ad accoglierVi. La porta si chiuderà e dovrete combattere contro tre mostri Tuk'ata. Controllate il contenitore

al **(2)** e vedrete un datapad con istruzioni su come usare il computer d'addestramento al **(3)**. Create una "ID" e inserite **3401726-B85355OOX001**. Questo aprirà la biblioteca al **(4)**. Andateci e usate la console studiando per il test. Usate nuovamente la prima console per affrontare il test di Livello Uno. Le risposte a questo test sono **Freedon Nadd**, **20**, **Gizka**, **Mento sempre** e **Passione, Forza, Potere, Vittoria**. Dopo aver inserito almeno quattro risposte esatte su cinque, avrete accesso all'area di addestramento di Livello Due al **(6)**. Al **(4)** troverete un datapad e delle cariche di Thorium. Potrete usarle al **(5)** per aprire la stanza di Uthar Wynn (nel primo gioco). Se Revan ha seguito il Lato Oscuro, l'holocron in questa stanza sarà operativo, altrimenti sarà distrutto. Al **(6)** avrete accesso al test di Livello Due (una battaglia contro quattro Tuk'ata). Dopo averli distrutti, usate di nuovo il terminale, che vi trasferirà nella zona di detenzione al **(7)**. Qui troverete il cadavere di Lonna Vash. Sul suo corpo rinverrete una spada laser a due lame e potrete accedere alla console con il suo nome per aprire le porte. Prima di andarvene, dovrete affrontare Darth Sion al punto **(8)**. Quando la sua energia sarà al minimo, Kreia vi contatterà telepaticamente e vi dirà di fuggire. Vi ritroverete all'entrata dell'Accademia e potrete entrare nella Caverna degli Shyrack e nella Tomba Segreta.

Caverna degli Shyrack

Arriverete al punto **(1)**. Al **(2)** c'è una giara con degli oggetti utili. Al **(3)** combatterete Shyrack e Tuk'ata, mentre al **(4)** dovrete superare un ponte sorvegliato da assassini Sith. Il **(5)** conduce alla Tomba Segreta. Potrete entrare nella Tomba soltanto se il vostro personaggio principale è già fortemente allineato con il LC o con il LO.

Tomba Segreta

Fate attenzione nell'uso dei poteri, se appartenete al LC, poiché l'energia non si ricaricherà fintanto che vi troverete in questa zona. Arriverete al punto **(1)** e, dopo aver superato il **(7)**, prenderete una scorciatoia e giungerete all'entrata della Tomba. Al **(2)** assisterete a una scena con Malak e dovrete combatterlo insieme ad alcuni suoi seguaci: concentratevi su di lui (quando lo abbatterete gli altri spariranno). Al **(3)** affronterete Shyrack e Wyrm. Al **(4)** il vostro personaggio rivivrà una scena delle Guerre Mandaloriane. Dovrete decidere se disarmare le mine prima dell'arrivo delle truppe (LC) o se mandare i soldati in avanscoperta (LO). Dopo questo, ve la vedrete con alcuni Mandaloriani e procederete verso il **(5)** dove c'è il cadavere di un Jedi (se lo disturberete, appariranno degli Hssiss). Al **(6)** comparirà Kreia: durante la conversazione, potrete cercare di convincere i componenti del gruppo a lavorare insieme (LC) oppure no (LO), ma in ogni caso sarete tenuti a combatterli. Concentratevi su Kreia. Al **(7)** incontrerete Revan e dovrete sfidarlo. Quando morirà, cercate nei resti e nel corpo mummificato di Ludo Kresh. Prendete la porta a est per arrivare alla Caverna degli Shyrack al **(5)**.

Quartiere dei Mercanti Distrutto

Tornati nelle Rovine Mandaloriane, bisognerà selezionare un altro personaggio che si unisca a voi e Kreia, e andare su Onderon. Arriverete al punto **(1)**. Se appartenete al LC, combatterete le truppe di Vaklu, altrimenti quelle della Regina Talia, al **(2)**. Al **(3)** c'è l'uscita che porta alla Rampa Celeste.

Tomba nella Giungla

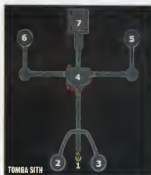
Dopo aver terminato un pianeta oltre a Onderon, riceverete un messaggio da Kelborn, che vi chiederà di tornare appena possibile. Andate e parlategli: dovrete dividere la compagnia in due per seguire obiettivi diversi. Il primo è la Tomba nella Giungla su Dxun, mentre il secondo è la battaglia su Onderon. Comincerete al punto **(1)** e dovrete combattere con alcuni Boma (e altri al **2**). Al **(3)** sono presenti delle mine e un sensore perimetrale. Avvicinatevi in modalità Furtiva e Solitaria, quindi oltrepassate gli ordigni e usate Riparazione (o il codice di Bao-Dur) sul sensore per disattivarlo. Così, le truppe Sith al **(4)** non vi attaccheranno immediatamente.
Se riuscite a infiltrarvi, sovraccaricate il generatore della torretta, eliminando le altre al **(7)**. Accedete alla console al **(5)**, se avete sufficienti Spine informatiche, e programmate le torrette perché attacchino i Sith.
Nel campo Sith al **(5)** ci sono dei contenitori con oggetti interessanti.
Al **(6)** troverete un generatore riprogrammabile, in modo che le macchine da guerra non vi sparino.
Al **(7)** ci sono molti Sith e Apprendisti Jedi Oscuri. Dopo aver aperto le porte al punto **(8)** dovrete combattere contro due Signori dei Sith, quindi uscire dal **(9)** verso la Tomba Sith.

Tomba Sith

Entrerete al punto **(1)**. Al **(2)** troverete un terminale sorvegliato da quattro soldati e un droide. Dopo averli battuti, controllate il droide medico sulla destra e riparatelo. Usate il terminale e risolvete il rompicapo per aprire la

TOMBA NELLA GIUNGLA

QUARTIERE DEI MERCANTI DISTRUTTO

scatola (la risposta giusta è la C: **eba**). Prendete il contenuto e recatevi al **(3)**, dove troverete un altro terminale sorvegliato da quattro droidi. Attivate l'energia oscura e, se appartenete al LC, scegliete di "controllare le vostre emozioni". Se riuscirete nell'intento, guadagnerete un temporaneo bonus di +4 a Forza e Costituzione, oltre a punti di LC. Se appartenete al LO, accettate l'energia e ricevete il potere "Lentezza" più punti di LO. Attivate il terminale per aprire la scatola. La riposta corretta è **moltiplica, sottrai, aggiungi e moltiplica**. Andate verso il **(4)**, dove vi aspettano tre Apprendisti Oscuri e superate la porta. Al **(5)** ci sono bestie Boma addestrate con rispettivi padroni. Attivando il terminale, abbassate la leva per schiudere la porta al **(4)** – apribile anche dal terminale al **(6)**, dove c'è un altro punto di energia oscura. Al **(7)** si trovano un Maestro Sith e due Maestri Jedi Oscuri. Il Maestro Sith vi parlerà e se negherete il LO riceverete punti di LC, mentre abbracciandolo otterrete punti LO. In ogni caso, dovrete combattere. Una volta abbattuti i nemici, controllate i resti del Maestro Sith per ricevere un cristallo, una spada laser a due lame e dei guanti Sith. Controllate anche il sarcofago, cercando sul corpo di Freedon Nadd per una spada laser corta e altri oggetti.

TOMBA SITH

Nella parte meridionale della sala vi attenderà Xarga, che vi riporterà al Campo Mandaloriano.

Rampa Celeste

Entrerete al punto **(1)** e subito, al **(2)**, incontrerete una resistenza molto forte. Andate verso la caserma al **(3)**: i seguaci del LC riceveranno dei rinforzi, mentre se appartenete al LO dovrete uccidere altre truppe. Al **(4)** c'è una stazione di controllo che vi servirà per disattivare il campo di forza al **(5)**. Dalla console, avrete anche accesso alle torrette. Distruggete otto navi per completare il gioco e guadagnare alcuni punti esperienza. Dopo aver superato le truppe e le torrette al **(5)**, oltre il campo di forza, dirigetevi al **(6)**.

Palazzo Reale

Comincerete al punto **(1)**. La vostra missione primaria consisterà nell'aprire la porta bloccata al **(2)**: andate verso la console al **(3)** e fatela esplodere. Entrate nel "Museo", sconfiggete i personaggi all'interno e raccogliete gli oggetti. Al **(4)**, se appartenete al Lato Chiaro, dovrete sconfiggere altri avversari. Nella stanza c'è un gas stordente il cui effetto sarà rapido, quindi bisognerà essere veloci nell'aprire il contenitore e raccogliere ciò che troverete. Al **(5)**, i seguaci del LC troveranno il Maestro Kavar, che dirà

RAMPA CELESTE

TRUCCHI

Guida alle spade laser
Ecco tutti i componenti fondamentali per la costruzione di una spada laser. Con la giusta dotazione di parti da usare, produrrete la maggior parte di questi oggetti nei banchi da lavoro.

Cristalli
Adegan: Danno +2
Zaffiro Ankarres: Forza +2, Destrezza +1, Rigenerazione +2, Doppio critico
Barab Ore Ingot: Danno +2-16 (fuoco)
Bondar: Quando colpisce: stordimento 25%/6secondi/CD10
Damind: Attacco +3
Dragite: Danno +1 (Suono), Costituzione +1
Eralam: Danno +2, Attacco +2
Firkrann: Danno +2-12 (contro Droidi), Attacco +2
Jenraux: Danno +2, Parare blaster +5
Kaiburr: Saggezza +3, Costituzione +3, Rigenerazione +3
Kasha: Attacco +1, Saggezza +2
Gemma Lorrdian: Parare blaster +3
Nextor: Danno +1, Doppio critico
Opila: Danno +3, Danni ulteriori su critico 2-12
Phond: Danno +1-6 (Fisico)
Pontite: Danno +1-10 (Freddo), Carisma +2
Qixoni: Danno +5, Rigenerazione Forza +1 (Solo LO)
Rubat: Danno +1, Attacco +1
Ruusan: Saggezza +1, Carisma +1
Sapith: Danno +3, Attacco +2
Sigil: Danno +1-6, Attacco +1
Solari: Danno +3, Danno +1-8 contro LO, Attacco +3
Stygium: Attacco +1, Destrezza +1, Furtività +4
Ultima-Perla: Danno +2, Attacco +3, Danni ulteriori su critico 1-6
Upari: Danno +1-8, Attacco +3
Velmorite: Doppio critico, Destrezza +1

Batterie
Subito dopo il nome della batteria segue, tra parentesi, l'abilità necessaria per creare l'oggetto, quindi vengono i modificatori.
Diatium: (Informatica 7) Danno +1
Diatium avanzato: (Informatica 15) Danno +2
Diatium superiore: (Informatica 23) Danno +4
Diatium definitivo: (Informatica 29) Danno+5
Batteria di energia: (Demolizioni 5) Danno ulteriore su critico 1-3
Batteria di energia avanzata: (Demolizioni 13) Danno ulteriore su critico 1-6
Batteria di energia superiore: (Demolizioni 21) Danno ulteriore su critico 1-8

TRUCCHI

Telgorn Jolt Mark I: (Demolizioni 11) Danno +1-3 (Elettricità)
Telgorn Jolt Mark II: (Demolizioni 19) Danno +1-4 (Elettricità)
Telgorn Jolt Mark III: (Demolizioni 27) Danno +1-8 (Elettricità)
Batteria a ioni: (Sicurezza 9) Danno +1-4 (Ioni contro Droidi), Danno ulteriore su critico 1-4
Batteria a ioni avanzata: (Sicurezza 17) Danno +1 (Ioni contro Droidi), Danno +1-8 (Ioni), Danno ulteriore su critico 1-3
Batteria a ioni superiore: (Sicurezza 25): Danno +2 (Ioni contro Droidi), Danno +1-12 (Ioni), Danno ulteriore su critico 1-6

Emettitori
Subito dopo il nome segue, tra parentesi, l'abilità necessaria per creare l'oggetto, quindi, vengono i modificatori.
Deflessione: (Riparazione 5) Parare blaster +1
Deflessione migliorata: (Riparazione 13) Parare blaster +1, Difesa +1
Deflessione esperta: (Riparazione 21) Parare blaster +4, Difesa +1
Distruzione: (Riparazione 7) Colpendo rallenta 25%/2 round/CD10, Difesa -1
Distruzione avanzata. (Riparazione 15) Colpendo stordimento 25%/2 round/CD14, Difesa -3
Distruzione superiore: (Riparazione 23) Colpendo stordimento 25%/3 round/CD18, Difesa -3
Phobium grezzo: (Riparazione 9) Colpendo rallenta 25%/2 round/CD14, Difesa -3
Phobium sintetico: (Riparazione 17) Colpendo stordimento 25%/2 round/CD14, Difesa -3
Lega di Phobium: (Riparazione 25) Colpendo stordimento 25%/3 round/CD18, Difesa -3
Phobium raffinato: (Riparazione 29) Colpendo rallenta 50%/3 round/CD18, Difesa -1
Da scherma: (Riparazione 11) Danno +1, Difesa +1, Parare blaster -2
Da scherma migliorato: (Riparazione 19) Danno +2, Difesa +2, Parare blaster -2
Da scherma esperto: (Riparazione 29) Danno +3, Difesa +2, Parare blaster -2

Lenti
Subito dopo il nome segue, tra parentesi, l'abilità necessaria per creare l'oggetto, quindi, vengono i modificatori.
Lente Dragite: (Consapevolezza 7) Danno +2
Lente Byrothsis sintetica: (Consapevolezza 9) Danno +1, Attacco +1, Parare blaster -2
Lente Byrothsis pura:

loro di parlare con il Capitano Kadron nella stanza adiacente, al **(6)**. Egli vi dirà che dovrete trasferire le funzioni primarie dalla console meridionale, occupata dai nemici, a quella secondaria. Usate la console di questa stanza per scaricare una mappa del livello e parlare con il soldato; poi tornate rapidamente a **(2)**, ma prima raccogliete le armi al **(7)**. Se appartenete al LO, dovrete sconfiggere i soldati presenti e disattivare la console. Al **(7)** c'è un altro computer che vi darà accesso all'armeria. Le risposte corrette sono **1: 66**, **2: 45** e **3: 39**. La console al punto **(8)** esploderà improvvisamente, mentre al **(9)** troverete diversi nemici. Come personaggi del LC, potrete parlare con Riiken, prigioniero nella cella, quindi con Kiph. Sarete liberi di ucciderlo (punti LO) o di permettergli di andarsene, quindi trasferite le funzioni del computer al terminale secondario. Come seguaci del LO potrete parlare con Kiph e ucciderlo, quindi parlare con l'ufficiale di Vaklu per tornare rapidamente a **(2)** e procedere al punto **(11)**, dove vi aspetta un mostro gigantesco: la grande Bestia Larva Drexl. Una volta abbattutala, proseguite al **(12)**, dove troverete la Regina Talia, Vaklu e il Maestro Kavar. Potrete usare la Meditazione da Battaglia per aiutare

le truppe della vostra fazione. Come seguaci del LC, dovrete affrontare Vaklu e un paio di soldati. Quando li avrete sconfitti, potrete lasciar vivo il Generale permettendo alla Regina di decidere cosa fare. Kavar vi insegnerà una nuova tecnica e la Regina vi ricompenserà. Se seguite il LO, invece, Kavar vi sfiderà e, quando la sua energia sarà dimezzata, Kreia interverrà e vi consentirà di imparare comunque una nuova tecnica. Dopo una breve conversazione, uccidetelo, quindi procedete fino a vedere il combattimento tra Vaklu e Talia. Quali che siano le vostre scelte, alla fine tornerete sulla luna di Dxun.

FINE DEL GIOCO

Enclave Jedi Ricostruita

Prima di tornare qui, se avete ancora delle missioni irrisolte, come la situazione del carburante su Telos o le rotte commerciali di Geeda su Nar Shaddaa, vi consigliamo di portarle a termine. Una volta cominciata questa parte finale dell'avventura, non potrete più tornare indietro. Atterrerete al punto **(1)** e dovrete entrare al **(2)**. Come seguaci del LC, affronterete il Consiglio Jedi. Kreia vi interromperà e otterrete il potere "Illuminazione della Forza". Appena terminata la scena d'intermezzo, tornerete all'Accademia Segreta di Atris su Telos. Seguendo il LO, invece, non vedrete Maestri Jedi (a meno che non ne abbiate risparmiato qualcuno, nel qual caso dovrete combatterlo ora). Guadagnerete il potere "Distruzione della Forza" e tornerete su Telos.

Modulo Residenziale 082 Ovest Ridotto

La Stazione Cittadella è sotto attacco da parte dei Sith. Partendo da **(1)**, riceverete il briefing di missione dal Tenente Grenn e dovrete andare verso la zona Est del modulo uscendo dal **(4)**, quindi recarvi nel Modulo Ricreativo e alla stazione della TSF e, infine, verso il modulo di attracco. Troverete il Capitano Riiken al **(2)**, se non è morto su Onderon, e vi darà un'ulteriore missione da compiere. I primi Sith sono al **(3)**.

Modulo Residenziale 082 Est Ridotto

Arriverete al punto **(1)** e incontrerete vari Sith al **(2)**. Eliminate chiunque ci sia sul vostro cammino, e uscite dal **(3)**.

Modulo Ricreativo 081 Ridotto

Partirete da **(1)**, dovrete sconfiggere vari Sith al **(2)**. Al **(3)** troverete la stazione della TSF, alcuni Commandos Sith e Apprendisti Jedi Oscuri. Al **(4)** vedrete Mandalore e Kelborn. Visas vorrà far parte della compagnia (vi consigliamo di accontentarla). Poco dopo, arriverete sulla Ravager.

Ponte di Comando della Ravager

Cominciando da **(1)**, Mandalore sostituirà uno dei personaggi che avete scelto. Prendete il corridoio a sud fino al **(2)**, dove dovrete piazzare la prima carica Protonica per far saltare la nave. Incontrerete forte resistenza Sith al **(3)**. Procedete verso il **(4)** e piazzate un'altra carica. Prima di arrivare a **(5)**, dove dovrete piazzare la terza carica, vi toccherà combattere contro un altro gruppo di Sith. Vedrete una scena d'intermezzo in cui la quarta carica esploderà prematuramente e dovrete trovarne un'altra per portare a termine la missione. Andate verso il **(6)** e usate il banco da lavoro prima di affrontare Nihilus. Controllate la console e prendete il nucleo Protonico. Se Visas è con voi, andate a sud verso il **(7)**, dove potrà meditare e raggiungere il massimo numero di Punti Forza. Al punto **(8)**

troverete il Colonnello Tobin. Potrete risparmiargli la vita e convincerlo a far detonare le cariche protoniche, oppure ucciderlo. Al **(9)** dovrete piazzare l'ultima carica, quindi andare verso la Coperta al **(10)**. Al punto **(11)** c'è l'uscita dalla Ravager (dopo aver sconfitto Nihilus).

Coperta della Ravager

Arriverete al punto **(1)** e incontrerete molti nemici al **(2)**. Al **(3)** vi attende Darth Nihilus. Usando l'Intelligenza e la Saggezza, potrete fargli capire che Kreia gli ha mentito, indebolendolo. Quando avrete abbattuto circa il 50% dei suoi punti ferita, Visas interromperà il combattimento. Per indebolire Nihilus ulteriormente, dite a Visas che lei è il collegamento con la sua energia e chiedetele di spezzarlo. Dopo averlo sconfitto, Visas cercherà di togliergli la maschera e voi potrete richiederla (ma non indossarla: comunque vi fornirà ulteriori Punti Forza). È tempo di uscire dal punto **(11)** e tornare su Telos.

Superficie del pianeta

Partirete dal punto **(1)**. Dopo la battaglia di Mira, nei panni del Remoto di Bao-Dur, bisognerà trovare i quattro nuclei attivi delle navi e attivare il grande generatore

con i codici che vi vengono forniti. Dovrete semplicemente visitare le navi della Repubblica, di cui due sono in questa mappa, al **(2)** e al **(5)**, e altre due nella mappa successiva, ai punti **(3)** e **(4)**. Alla fine, verrete attaccati da GO-TO. Al **(3)** ci sono molte Bestie della Tempesta da affrontare, mentre al **(4)** Mira si sveglierà e Kreia manderà una Bestia enorme contro di voi. Dal **(6)** potrete raggiungere le Profondità del Pianeta.

Profondità del Pianeta

Arriverete al punto **(1)** e troverete altre Bestie al **(2)**. Al **(5)** c'è una gigantesca Bestia inviata da Kreia. Appena entrerete in questa zona, i cancelli si chiuderanno dietro di voi. Raggiungendo il **(6)**, se seguite il LC, assumerete il controllo di Mira al **(7)** in una battaglia finale contro Hanharr. Alla fine dello scontro, potrete uccidere il Wookie o lasciarlo libero. Uscirete dal livello al punto **(8)**.

Accademia di Trayus

L'entrata è al punto **(1)**. Comincerete subito combattendo al **(2)** con un Assassino Sith d'Elite. Ai punti **(3)**, **(4)**, **(5)** e **(6)** ci sono porte che conducono all'Esedra di Trayus. Al **(7)** affronterete nuovamente Darth Sion, in una battaglia divisa in tre fasi. Ogni volta che il combattimento si interromperà, avrete modo, tramite le opzioni di dialogo, di indebolirlo ulteriormente. I punti **(8)** e **(9)** conducono al Terreno di Prova di Trayus e il **(10)** al Nucleo di Trayus.

Esedra di Trayus

Arriverete ai punti **(1)** o **(2)** o **(3)**, secondo la porta che avrete preso nell'Accademia. Al **(4)** e al **(5)** ci sono dei Sith, compreso un Signore Oscuro e due Apprendisti. Un altro Sith al **(6)** si rivelerà un osso duro, e al **(7)** combatterete contro sei Sith. Infine, un altro Lord al punto **(8)**

con un apprendista e l'uscita al **(9)** verso l'Accademia.

Terreno di Prova di Trayus

Arriverete ai punti **(1)** o **(2)**, secondo la porta che avrete preso nell'Accademia. Al **(3)** troverete quattro Sith e delle torrette, altri due al **(4)**, altri due al **(6)** e l'ultimo banco da lavoro che potrete usare nel gioco al **(5)**.

Nucleo di Trayus

Partirete dal punto **(1)**. Al **(2)** troverete Darth Traya, la versione malvagia di Kreia. Usate lo Scudo Prototipo Verpine, gli stimolanti più efficaci, tutti i poteri che avete e armatevi delle spade migliori. Cercate di usare oggetti che vi rendano immuni il più possibile ai poteri del Lato Oscuro. La battaglia contro Traya si divide in due parti: la prima è solo contro di lei, mentre nella seconda dovrete combattere contro tre spade laser volanti. Ai punti **(3)** e **(4)** potrete tirare brevi respiri di sollievo, curandovi e rinnovando i vostri poteri della Forza. Con l'Onda di Forza o altri poteri, potrete cercare di distruggere le spade laser una alla volta, quindi concentrarvi nuovamente su Traya, che ora sarà notevolmente indebolita. Scappate in modo da dover affrontare solo una o due spade per volta, abbattetele, quindi tornate verso il centro del livello. Alla fine, dopo aver abbattuto Traya, un filmato d'intermezzo vi mostrerà il destino dei pianeti che avete coinvolto nella vostra lotta contro i Sith. Congratulazioni: siete giunti con successo al termine di *Star Wars - Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*. GIOCHI COMPUTER

LARGO AI TRUCCHI

A pagina 134 troverete i trucchi per superare anche le ultime avversità proposte da *KOTOR II*.

TRUCCHI

(Consapevolezza 19) Danno +2, Attacco +2, Parare blaster -3
Lente Byrothsis avanzata: (Consapevolezza 29) Danno +4, Attacco +3, Parare blaster -4
Lente Adegan: (Consapevolezza 17) Danno +1-12
Lente Pontite: (Consapevolezza 27) Danno+2-12, Attacco +1
Lente gemma a raggio: (Informatica 11) Danno +1, Doppio critico
Gemma a raggio avanzata: (Informatica 21) Danno +2, Attacco +1, Parare blaster -3, Doppio critico
Lente a vibrazione: (Informatica 13) Danno +1-8, Attacco -1, Difesa -1
A vibrazione avanzata: (Informatica 23) Danno +2-12, Attacco -1, Difesa -1
Lente Kunda sintetica: (Cura Ferite 5) Parare blaster +1
Lente Kunda pura. (Cura Ferite 15) Attacco +1, Parare blaster +2
Lente da duello Ossus: (Cura Ferite 25) Attacco +2, Parare blaster +3

Le migliori combinazioni

Puro danno
Cristallo 1: Barab Ore Ingot (2-16 Fuoco)
Cristallo 2: Upari (1-8)
Batteria: Diatium definitivo (5)
Emettitore: Da scherma esperto (3)
Lente: Pontite (2-12)
Totale: 13-48 Energia + 2-16 Fuoco

Per parare i blaster
Cristallo 1: Jenraux (+5)
Cristallo 2: Lorrdian (+3)
Batteria: Irrilevante
Emettitore: Deflessione esperta (+4)
Lente: Da duello Ossus (+3)
Totale: +15

Danno contro droidi
Cristallo 1: Barab Ore Ingot (2-16 Fuoco)
Cristallo 2: Firkrann (2-12 contro Droidi)
Batteria: a Ioni superiore (2 contro Droidi, 1-12 Ioni)
Emettitore: Irrilevante
Lente: Irrilevante
Danno totale contro Droidi: 5-26 Ioni, 2-16 Fuoco

Per ogni situazione
Cristallo 1: Cristallo personale
Cristallo 2: Upari (Danno +1-8, Attacco +3)
Batteria: Diatium definitivo (Danno +5)
Emettitore: Da scherma esperto (Dan.+3, Dif.+2, Parare blaster -2)
Lente: Gemma a raggio avanzata (Dan.+2, Att.+1, Par. blaster -3, Doppio critico)
Totale: Danno 13-39, Att.+4, Dif.+2, Parare blaster -5, Doppio critico

ESCLUSIVA!

PREY

GMC vola negli studi di 3D Realms e prova il gioco che è apparso dal nulla dopo anni di silenzio!

RECENSITO!

BATTLEFIELD 2

I campi di battaglia online (e offline) stanno per ripopolarsi, grazie al nuovo titolo di EA!

RECENSITO!

PSYCHONAUTS

Il gioco (di importazione) che nessuno si aspettava...

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 13 LUGLIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Insieme a Gianni Canova è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni spiccano un'antologia di saggi critici sui videogame intitolata "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche e (v)ideologie" (Costa & Nolan, 2005) e "SimCity. Mappando le città virtuali" (Edizioni Unicopli, Milano, 2004). Svolge attività di ricerca e insegnamento presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano e l'Istituto Europeo di Design. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@ futureitaly.it**.

FAME DI VIDEOGAME

LO scorso maggio, la FAO, l'organizzazione delle Nazioni Unite per l'alimentazione e l'agricoltura, ha presentato *Food Force*, un videogioco educativo per PC e Mac che può essere scaricato gratuitamente all'indirizzo www.food-force.com.

L'obiettivo dell'iniziativa è chiaro: sensibilizzare i più giovani (ma non solo) al problema della fame del mondo. Lo scopo del gioco, per converso, è tutto fuorché che semplice: nei panni di un operatore umanitario, l'utente deve portare a termine alcune missioni su un'isola dell'oceano Indiano devastata dalla guerra civile, l'immaginaria Sheylan. Per "vincere", è necessario prendere decisioni azzeccate in tempi rapidi, aiutare l'economia di paesi in via di sviluppo, consegnare rifornimenti a popolazioni bisognose, fare da pacieri tra le tribù in lotta.

Gli ostacoli da superare non sono demoni, bensì epidemie di malaria, attacchi a sorpresa dei ribelli, mine anticarro, carestie e siccità. *Food Force* si articola in sei missioni, intervallate da filmati in computer grafica; richiede un'interazione stretta tra le popolazioni colpite dalla crisi e i vari operatori umanitari (la squadra di ricognizione, il direttore della logistica, l'esperto alimentare, eccetera). Dopo aver preso atto della situazione, l'utente deve identificare velocemente le aree più gravemente colpite e intervenire con soluzioni azzeccate, così da garantire provviste per almeno sei mesi ai tredici milioni di abitanti. Occorre, inoltre, proteggere le carovane dalle feroci imboscate dei ribelli.

Una volta superata la crisi, il giocatore deve anche provvedere a favorire la ripresa di Sheylan, organizzando programmi di alimentazione scolastica e di addestramento professionale. In altre parole, *Food Force* miscela elementi tipici delle simulazioni gestionali alla *SimCity* e dei giochi d'azione. Considerando che si tratta di un prodotto del tutto gratuito, la qualità tecnica è ammirevole. Alcuni mini-giochi sono più divertenti di altri, ma ciò che conta è che gli sviluppatori sono riusciti a trasmettere messaggi importanti senza annoiare. Devo ammettere che ho imparato di più sulle attività degli operatori umanitari in un'ora di gioco, che dalla visione di centinaia di servizi televisivi.

Food Force andrebbe impiegato a scuola, come ausilio all'insegnamento.

Chi ha liquidato l'intera operazione come inutile e priva di senso (l'ex-direttore del progetto Xbox, Seamus Blackley, per esempio), evidentemente, sottovaluta o ignora l'efficacia pedagogica del videogioco. Erroneamente considerato un semplice passatempo, il videogame è uno straordinario dispositivo didattico, come andiamo ribadendo ormai da tempo.

Pensato per un pubblico principalmente infantile (8-14 anni), *Food Force* rappresenta un segnale importante, perché dimostra che il divertimento elettronico può essere utilizzato in modo assai efficace, anche al di fuori dei circuiti commerciali e mercantili. Il fatto che le Nazioni Unite abbiano commissionato a due case di sviluppo (Deepend e Playerthree) il compito di realizzare un gioco su un tema importante quale la fame del mondo sconfessa tutti i luoghi comuni sulla povertà di contenuti del "medium" in questione.

Food Force è stato presentato in Italia durante il Salone del Libro di Torino, la grande kermesse annuale dedicata alla letteratura, a ribadire lo stretto connubio tra "cultura alta" e "cultura bassa", o presunta tale. In secondo luogo, *Food Force* dimostra che è possibile dare vita anche in ambito videoludico a co-produzioni non dissimili da quelle cinematografiche. Il titolo, infatti, è stato sviluppato dalla londinese PlayerThree e dall'italiana Deepend, che ha sede a Roma, con un budget contenuto: 150.000 dollari.

Food Force chiede al giocatore di comprendere una situazione problematica, compiere delle scelte e valutarne gli effetti. Siamo, cioè, ben lontani dall'interazione passiva della televisione – penso ai servizi monocorde di CNN e dei telegiornali nostrani: generici perché sempre uguali; inefficaci perché percepiti come irrilevanti da un pubblico che soffre, semmai, del problema opposto (l'obesità). A differenza della televisione, che a lungo andare desensibilizza gli spettatori, il videogioco, per sua stessa natura, ne cattura l'attenzione. *Food Force* si rivolge direttamente a quel pubblico che i mass media d'informazione tendono a trascurare: i più giovani.

Progettato dal britannico Mike Harrison, *Food Force* tenta di conciliare la dimensione giocosa con quella pedagogica, la componente costruttiva con quella ricreativa, usando un linguaggio perfettamente comprensibile dagli utenti cui si rivolge. Proprio per questo motivo, è un prodotto che andrebbe impiegato a scuola come ausilio all'insegnamento. Non c'è nulla di blasfemo nel trasformare un'aula in una sala giochi. Se non altro, gli insegnanti scoprirebbero che il grande nemico elettronico può rivelarsi un prezioso alleato.

Food Force non strapperà le copertine delle riviste specializzate a *FIFA 2006*, né conterà sul battage pubblicitario di *Unreal Tournament 2007*. Tuttavia, la sua importanza culturale non è inferiore a questi prodotti. Il suo successo potrebbe aprire la strada a una nuova generazione di prodotti innovativi, rivolti a un pubblico che, oltre a fraggare tutto quello che si muove sullo schermo, vorrebbe imparare qualcosa di nuovo.

In *Food Force*, i nemici non sono demoni, ma epidemie e siccità.

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 12.

BMT 2
Truck Me
HARDER
RIMORCHIAMI!
PlayStation 2
HARDER
HARDER
HARDER
PC CD
PlayStation 2